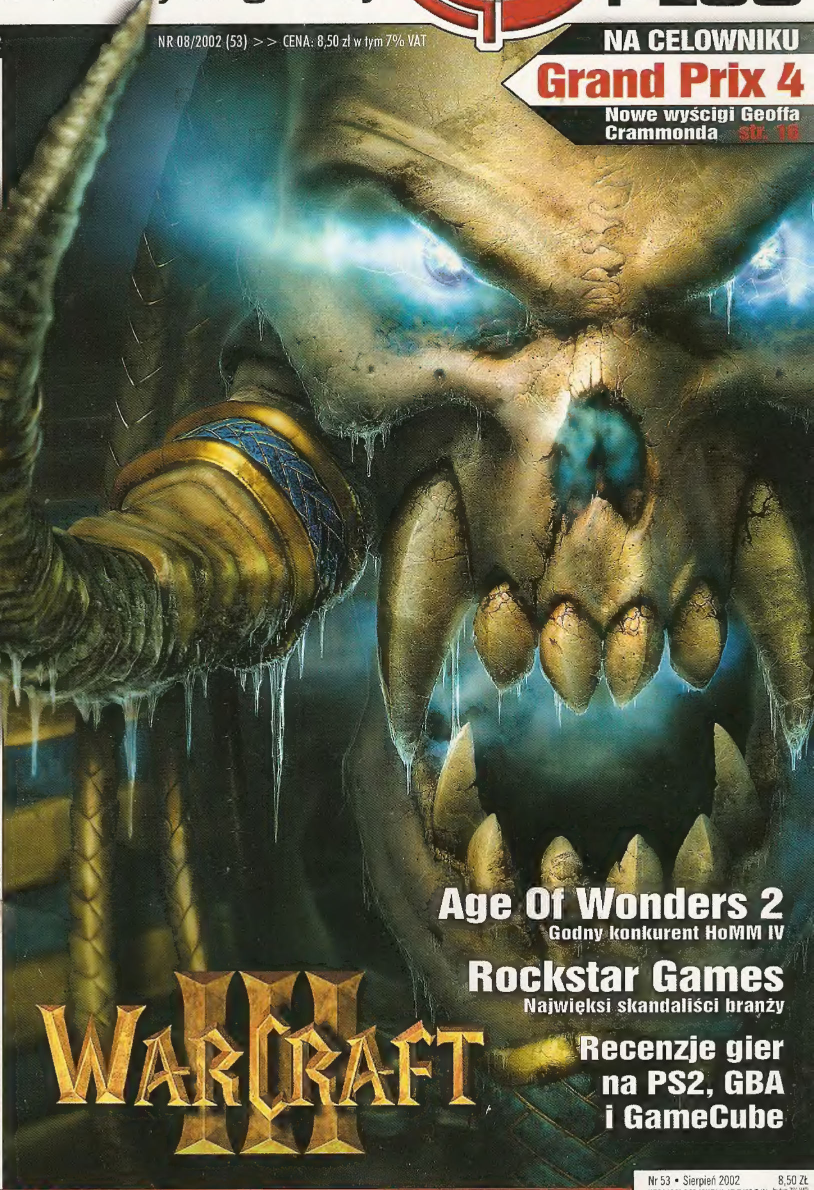
NA CD PEŁNA WERSJA GRY Earth 2140 + misje

action PLUS

magazyn zawodowych graczy

ISSN: 1429-964X >> INDEX: 343102

NR 08/2002 (53) >> CENA: 8,50 zł w tym 7% VAT



NA CELOWNIKU

Grand Prix 4

Nowe wyścigi Geoffa Crammonda str. 16

PORADNIKI I SOLUCJE



40 MEGASOLUCJA!

Warlords Battlecry II

Zostań władcą Etherii



48

GTA3

Poradnik do wersji PC



64

Magic IX

Wielka przygoda czeka na ciebie



72

FIFA World Cup 2002

Napraw błędy Engela i zdobądź puchar

Age Of Wonders 2

Godny konkurent HoMM IV

Rockstar Games

Najwięksi skandaliści branży

Recenzje gier na PS2, GBA i GameCube

WARCRAFT III

Nr 53 • Sierpień 2002 8,50 Zł (w tym 7% VAT)

Do wygrania gry GTA3, Disciples II, The Operative (PS2)


Arcymag włada potężną magią i niszczy wszystkich, którzy mu się przeciwstawiają.
Wykorzystując moc chaosu Łowca Demonów porusza się na granicy świata mroku i światłości.
(0-22) 519 69 19
CD PROJEKT
© 2002 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Reign of Chaos jest zastrzeżonym znakiem handlowym należącym do Blizzard Entertainment a Warcraft jest zastrzeżonym znakiem handlowym lub znakiem handlowym w USA i/lub innych krajach. Wszystkie pozostałe znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.





Spis treści

Bajt

Tester

Monitor

Poradniki/solucje

Oceny Action Plusa

Skala ocen Action Plusa to tzw. stara skala szkolna (inaczej "staroszkolna). Maksymalna liczba punktów to 5, minimalna - 1. Dopuszcza się również połówki, które powinniście traktować jak plusy. Średnia i zapewniająca rozrywkę, ale niczym niewyróżniająca się gra - to w naszej skali 3,5. Oceny wyższe oznaczają, że gra plasuje się na ponad solidnym poziomie - poziom średni. Oceny niższe... Cóż, tego nie życzymy żadnej grze, ale nie oszukujmy się - nie każdy tytuł jest dobry. Piątki są zarezerwowane dla najlepszych i przyznawać je będziemy rzadko.

Takiej oceny nie życzymy żadnej grze. ocena: 1



Witam!

Cały czas się rozwijamy, co zresztą chyba widać, prawda? Dodatkowe 16 strona to nasza niespodzianka dla Ciebie w tym numerze, a już w następnym czeka Cię kolejna. Jaka? Tego na razie zdradzić nie mogę, bo konkurencja trzyma rękę na pulsie i pewnie z chęcią podkradłaby nam kolejny pomysł. Bo już teraz nasze rozwiązania graficzne okładki "zainspirowały" dwa inne, konkurencyjne tytuły. To oznacza, że naprawdę jesteśmy dobrzy!!!

A co w tym numerze? Zgodnie z obietnicami z poprzedniego udało się nam zdobyć Grand Prix 4, długo oczekiwane wyścigi formuły pierwszej. Ze sportów mamy też boks, tenis, piłkę nożną i szachy, ale wszystkie te gry pozostają w cieniu dwóch doskonałych strategii - Warcraft III i Age Of Wonders 2. I oczywiście mnóstwo poradników i solucji, co staje sie powoli naszym znakiem rozpoznawczym. Zapraszam więc do lektury i do zobaczenia za miesiąc, w samym środku wakacji.

Redaktor naczelny
Tymon Smektała

action PLUS
poradniki - solucje - kody - recenzje

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 53
Sierpień 2002

Redakcja
51-667 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Tymon Smektała
tymon.smektala@actionplus.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@actionplus.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliński, Marcin Serkies, Maciej Jakubski, Aleksander Olszewski, Ewelina Skowrońska

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński, Sławomir Lipowski

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Sebastian Dragun, Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn, Janusz Oziom, Jacek Sawicki, Jakub Siepkowski

Korekta
Damian Bednarek

Wydawca
Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., sp.k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Dyrektor Wydawniczy: Zbigniew Bański
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas

Dział reklamy:

Dyrektor Katarzyna Jabłońska
(022) 517 02 52, 517 02 53, fax. (022) 517 02 56

Kierownik Biura Reklamy czasopism komputerowych Monika Walczak
tel. (22) 5170518
tel. komórkowy (0) 608-682-660
e-mail: monika.walczak@bauer.pl

Specjalista ds. reklamy Maciej Szwajkowski
tel. (22) 5170472
tel. komórkowy (0) 600-085-944
e-mail: maciej.szwajkowski@bauer.pl

Koordynator ds. reklamy Aleksandra Blicharz
tel. (22) 5170489
e-mail: aleksandra.blicharz@bauer.pl

Public Relations, Promocja: Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 345 21 31 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

ISSN 1426-2916

BAUER
www.bauer.pl

IZBA WYDAWCÓW PRASY

Najciekawsze wydarzenia ze świata gier, o których przeczytasz w nieco więcej niż 3 minuty!!!

Miesiąc w 183 sekundy

czyli czerwiec w branży

01 Czerwiec był spokojnym miesiącem - mistrzostwa świata w piłce nożnej wpłynęły uspokajająco na branżę. Gracze pecetowi porzucili monitory, by rozsiąść się wygodnie przed telewizorami, a konsolowcy przypomnieli sobie, że telewizor może służyć nie tylko jako ekran konsoli. Spowolnienie rytmu najdotkliwiej odczuli sprzedawcy, którzy zanotowali obroty znacznie słabsze niż zazwyczaj o tej porze roku. Jednak wraz z zakończeniem Mundialu i oni powinni poczuć się lepiej. Powodów jest kilka, m.in. Neverwinter Nights (PC), Warcraft III (PC), Grand Theft Auto (PC), Stuntman (PS2) czy Medal of Honor: Frontline (PS2).

02 W ubiegłym miesiącu rynek polski był świadkiem niewielkich przetasowań, gdy pierwszego dnia czerwca IM Group zmieniło oficjalnie nazwę na Cenega Polska, stając się formalnie częścią największego holdingu branży elektronicznej rozrywki w Europie Środkowo-Wschodniej - Cenega N.V. Ponownie też dały się słyszeć pogłoski, jakoby już w najbliższej przyszłości na polskim boisku miał pojawić się kolejny gracz - Electronic Arts Polska. Ten ostatni, nowe przedsięwzięcie Grzegorza Onichimowskiego pioniera polskiego "bądź oryginalny, kupuj oryginały", założyciela pierwszej firmy dystrybuującej gry na rynku polskim - IPS Computer Group (1991), miałby przyczynić się do obniżenia cen gier EA w naszym kraju.

03 Wojna konsol, której pierwszą poważną ofensywą była radykalna obniżka cen sprzętu, trwa. Wprawdzie w tej chwili weszła w fazę przygotowań, jednak ruchy podskórne są wyjątkowo interesujące. Wiadomo już np., że spektakularny bój o panowanie nad rządem dusz graczy konsolowych toczyć będą jedynie Sony i Microsoft. Stało się tak dzięki dobrowolnemu wycofaniu się z niej trzeciego z wielkich konsolowego świata - Nintendo, które, widząc, że gra na warunkach Sony i Microsoft w jego przypadku nie do końca korzystna - obrało zupełnie nową strategię. "Trzecią drogą" jest skoncentrowanie się nie tyle na konstruowaniu lepszych konsol, ile tworzeniu lepszych gier przy wykorzystaniu tego, co już mają, a to de facto oznacza rezygnację z uczestnictwa w "konsolowym wyścigu zbrojeń".

Drugą ciekawą decyzją Nintendo (ciekawą, bo stojącą w opozycji do tego, że już w sierpniu pojawi się gamecube'owy modem, a w kolejce czeka również przystawka wielkoprzepustowego stałego łącza), jest ta, że w przeciwieństwie do konkurentów nie zamierza angażować się w gry online! Decyzję tę uzasadnia faktem, że infrastruktura sieciowa, prócz Japonii, nie jest wystarczająco rozwinięta, a gracze wcale nie są szczęśliwi, płacąc co miesiąc za raz zakupioną grę.

Przyjęcie tej nadzwyczajnej, bo zupełnie odmiennej od tych Sony i Microsoftu, strategii działania pozwoli, zdaniem nowego prezesa Nintendo Satoru Iwaty, sprzedać w marcu 2005 roku 50-milionowy egzemplarz GameCube'a.

04 W kwaterze głównej Xboxa nie ustają wysiłki, jakie mają na celu nawiązanie równorzędnej walki z dominującym na rynku Sony PlayStation 2. Informowaliśmy już, że w budżecie Microsoftu, w polu "wydatki na najbliższe pięć lat", w pozycji "Xbox i Xbox Live" wpisano niebagatelną kwotę 2 MILIARDÓW dolarów. Fakt, że jest to polityka konsekwentna, zdają się potwierdzać słowa Hirohisy Ohury, szefa Xboxa na Japonię, twierdzącego, że "od samego początku stawialiśmy na gry online i mieliśmy słuszność". Już w tej chwili można więc zakupić, w cenie ok. 50 dolarów, tzw. starter kit, który składa się z rocznego abonamentu na korzystanie z serwisu Xbox Live oraz zestawu słuchawkowego pozwalającego na komunikowanie się w trakcie gry.

Sam Xbox Live w Stanach Zjednoczonych wystartuje jesienią z imponującą liczbą 47 obsługiwanych tytułów. Przewagą konsoli Microsoftu nad Sony jest także fakt, iż jest fabrycznie przystosowana do współdziałania z Internetem - gdy PS2 wymaga zakupu i modemu, i dysku twardego.

Microsoft pracuje także nad uatrakcyjnieniem sprzętu - jedna z ostatnich plotek dotyczy hybrydy Xboxa i technologii UltimateTV, czyli cyfrowego magnetowidu. Ten nowy, wyposażony w większy dysk twardy i oprogramowanie do obróbki filmów Xbox, miałby pojawić się na rynku w przyszłym roku, w cenie ok. 500 dolarów. Jeden z członków zarządu Microsoft - Steve Ballmer - ujawnił również, że Xbox 2 pojawi się już w 2006, a więc dokładnie po upływie średniej długości życia konsoli - pięciu latach.

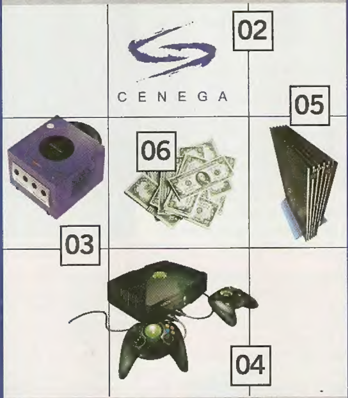
Tymczasem jednak Microsoft traci ok. 150 dolarów na każdym sprzedanym Xboxie.

05 Trzeci (a może raczej pierwszy, bo kontrolujący ponad 2/3 rynku) z gigantów, Sony, szybkim wypadem w przód zdołał wyprzedzić rywali i zabezpieczyć teren rodzinnej Japonii. Uaktywniony w maju serwis firmy, dzięki umowom z niezależnymi dostawcami Internetu, na stałe wrósł w miejscowy krajobraz. Wierząc zaś w prognozy analityków rynku (DFC Intelligence), którzy obiecują w 2006 roku 114 milionów graczy online, z czego ok. 23 korzystać będzie z konsol, planuje także uczynienie z gier online jednego z kluczowych sposobów wypracowywania zysków. Tym samym gałąź interaktywnej rozrywki, czyli wszystko, co wiąże się z nazwą PlayStation w hierarchii ważności, zrównana została z tradycyjnymi głównymi sektorami działalności Sony - elektroniką i wytwarzaniem muzyki oraz filmów.

06 Najogólniej rzecz ujmując, przyszłość dla większości analityków rysuje się w jasnych barwach - przemysł interaktywnej rozrywki jest na prostej drodze do nowego rekordu w obrotach, gdzie wzrost w stosunku do roku ubiegłego - obliczony na 12%, pozwoli osiągnąć sumę 31 miliardów dolarów! Lwią część, blisko 70%, stanowią wpływy z łączonego dochodu ze sprzedaży konsol i hardware'u. Szacuje się, że pod koniec roku liczba wszystkich sprzedanych konsol osiągnie stan ponad 70 milionów egzemplarzy! Jeśli wzrost będzie następować w takim tempie - granicę 40 miliardów dolarów branża przekroczy w roku 2008.

07 I tylko żal, że Arx Fatalis, znakomity (wnioskując po demie) role-play w stylu Ultimy Underworld, pojawi się jak na razie jedynie w Niemczech...







Lista premier

Lista z datami premier gier, na które osobiście czekamy. Nie są to naturalnie terminy wiążące ani dla ich twórców, ani wydawców, zatem poniższe zestawienie należy traktować wyłącznie orientacyjnie - tak by wiedzieć, na co ewentualnie zaoszczędzić...

Lipiec

10.07.	Soldier of Fortune Gold	PS2
12.07.	Freedom Force	PC CD
12.07.	RedCard 20-03	NGC
12.07.	Sid Meier's SimGolf	PC CD
12.07.	Soul Fighter	NGC
12.07.	Enclave	Xbox
15.07.	Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika	PC CD
17.07.	Prisoner of War	PS2
17.07.	Star Trek: Voyager Elite Force	PS2
18.07.	Buffy the Vampire Slayer	Xbox
19.07.	Delta Force: Task Force Dagger	PC CD
19.07.	Men in Black 2	PS2
24.07.	Fallout 2 PL	PC CD
25.07.	Batman: Vengeance	PC CD
25.07.	Worms Blast	NGC
26.07.	Crazy Taxi	PC CD
26.07.	LEGO Soccer Mania	PS2
26.07.	Smuggler's Run: Warzones	NGC
26.07.	Broken Sword 3: The Sleeping Dragon	Xbox
27.07.	Gran Turismo Concept	PS2
31.07.	Circus Maximus	PS2

W lipcu także:

Baldur's Gate: Dark Alliance	PS2
Delta Force: Task Force Dagger	PC CD
Thief 2: The Metal Age (reedycja)	PC CD

Sierpień

01.08.	Good Cop Bad Cop	PS2 Xbox
01.08.	Monster Jam Maximum Destruction	PS2
01.08.	Curse: The Eye of Isis	PS2
01.08.	Project Nomads	Xbox
02.08.	Unreal Tournament 2003	PC CD
02.08.	F1 2002	NGC
05.08.	Mafia	PC CD
06.08.	Farscape	PC CD
07.08.	Aggressive Inline	Xbox
09.08.	Disciples II: Mroczne Proroctwo	PC CD
09.08.	Cold Zero: The Last Stand	PC CD
10.08.	The Sum of All Fears	PC CD

Prisoner of War

Platforma: **PC CD, PS2, Xbox**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Wide Games**
Strona: **www.codemasters.com/pow**

Stopień zaawansowania: **97%**





Stało się - zestrzelono cię w trakcie misji wywiadowczej i osadzono w obozie jenieckim. Szanse, by odzyskać wolność są niewielkie. Tym mniejsze, że pierwsza próba ucieczki nie udaje się - twój partner ginie, a ty zostajesz przeniesiony do obozu o zaostrzonym rygorze - do Zamku Colditz. Jednak nie wolno ci się poddać - musisz uwolnić pozostałych jeńców, by wspólnie uciec z oflagu (oflagów) i - najważniejsze - powiadomić aliantów o niebezpieczeństwie kolejnej niemieckiej Wunderwaffe!

Prisoner of War to gra wcielająca w życie idee dawnych hitów: Great Escape i Escape from Colditz (zbieżność nazw z tym ostatnim nieprzypadkowa). Jej twórcy, Codemasters, charakteryzują ją jako 'stealth adventure', a więc przedsięwzięcie, w którym sukces zależeć ma - po pierwsze: od umiejętności obserwacji i precyzyjnego kojarzenia faktów, po wtóre - wykorzystania wszystkich nadarzających się odstępstw od obozowej normy, po trzecie - pozostania poza podejrzeniem strażników... Nie będzie to proste - aktywności, jakie podejmiesz w celu wydostania się poza obręb drutów: eksploracja, kradzieże, sabotaż - bezlitośnie wyłuskają cię spośród współwięźniów.



Głównymi atutami Prisoner of War - prócz naturalnie charakteru gry - jest w pełni trójwymiarowy, perfekcyjnie odwzorowany i niemal całkowicie ożywiony świat gry oraz AI, cechująca tak sprzymierzeńców, jak i wrogów. Codemasters w przypadku tej ostatniej twierdzi, że obecne będą nawet zachowania właściwe dla grup! Najcenniejszą cechą jednak wydaje się obietnica całkowitej nieliniowości i właściwie nieograniczonych możliwości graczy!

Premiera POW na PS2 - 12 lipca (w Polsce wyda ją CD-Projekt w cenie 199 zł)); na PC i Xboxa - jesienią.

PC CD ■ ***GlideFace***

Wszystkim zmęczonym upałami miła wyda się zapewne myśl o nawodnych wyścigach, jakie przygotowuje rosyjska New Media Generation. GlideFace, gdyż tak będzie się nazywać ten zręcznościowy symulator wyścigowych łodzi, oferować ma unikalną technologię odwzorowania wody (odmiennej przy różnej pogodzie!), ponad 20 ultraszybkich pojazdów, 8 fotorealistycznych torów z całego świata oraz całą masę różnych trybów: single- i multiplayer!

www.nmg.ru

PC CD ■ ***Etherlords 2***

Sukces Etherlords, zkomitej gry strategiczne,j stanowiącej (udaną) próbę połączenia Heroes of Might & Magic oraz gier karcianych w rodzaju Magic: The Gathering, skłonił duet Nival Interactive-Strategy First do podjęcia prac nad jej bezpośrednim sequelem! Ten, zatytułowany po prostu Etherlords 2, śmiało ma wykraczać poza ramy ustanowione przez poprzednika - jego twórcy obiecują m.in., że część taktyczna gry, ograniczająca się dotąd do zwiedzania planszy, zbierania surowców i uciekania przed wrogimi bohaterami, zostanie poszerzona o tereny wodne i nabierze dodatkowej, fabularnej głębi. Zwiększono także liczbę dostępnych w grze kart (ponad 30 nowych), za pomocą których rozgrywane są pojedynki, a dołączony do gry edytor map i artefaktów niebotycznie wręcz zwiększy grywalność. Usprawnieniu ulegnie również uprzednio krytykowany interfejs gry.

www.etherlords.com

PC CD ■ ***Eschaton***

Młode, lecz ambitne studio developerskie - Gnostic Labs - ogłosiło, że rok 2004 będzie rokiem Eschaton, hybrydy online'owego role-playing, strategii i akcji, a pojęcie "galaktyka graczy" nabierze zupełnie nowego znaczenia. Ta, osadzona w odległej przyszłości science fiction i tworzona na bazie autorskiego Optasia engine, odda bowiem graczom w zarządzanie obszar całej galaktyki! Sensem gry będzie walka frakcji graczy o zdobycie panowania nad jej częściami, przy czym - co ciekawe - planety wchodzące w jej skład będą miały naturalną wielkość i nieograniczoną liczbę obiektów naziemnych! Niezwykła - nawet jak na online'owe role-playing - jest także rozpiętość profesji postaci gry - wśród dostępnych znajdą się dyktatorzy i prezydenci, kapitanowie statków czy nawet admirałowie flot, ale i zwykli piloci myśliwców czy bombowców!

www.eschaton-online.com

PC CD ■ ***QuakeCon 2002***

QuakeCon to jedno z największych zgrupowań fanów jednego tytułu (bądź jak w tym przypadku - teamu: id Software), nieustępujące nawet finałom CPL. Tegoroczny QC, odbywający się jak zwykle w dniach 15-18 sierpnia w Mesquite w stanie Texas, (domu id) wart jest wspomnienia jednak nie tylko z dlatego, że po raz pierwszy odbędzie się tam turniej Return to Castle Wolfenstein, ale ze względu na wartość nagród dla najlepszych graczy, która po raz pierwszy przekroczy 100 tysięcy dolarów!

www.quakecon.org

PC CD PS2 Xbox ■ ***New World Order we wrześniu***

Po niezbyt szczęśliwym debiucie w postaci niemal niegrywalnego dema szwedzkie Termite Games, w porozumieniu z wydawcą gry - Project Three Interactive, postanowiło ostro popracować nad kodem, przez co ten interesujący teamowy first-person shooter opóźni się o kilka miesięcy. Nowa data premiery New World Order - wrzesień 2002.

www.termite-games.com/new_world_order

Najciekawsze w Sieci

Codemasters

Zdanie "Codemasters to obecnie jeden z najbardziej interesujących wydawców gier wideo" powtarzamy od tak dawna, że pewnie przestaliście już na nie zwracać uwagę. Dlatego dziś zamiast słów - obraz, a ściślej - strona firmowa www.codemasters.com.

Już na pierwszy rzut oka widać, że jest nie tylko prosta oraz czytelna, ale i kompetentnie przygotowana! Centralną jej część zajmują zajawki gier i odsyłacze do poświęconych im w całości podstron. Tuż pod nimi znaleźć można kilka najnowszych i najistotniejszych wiadomości. Szybkiemu odszukaniu poszukiwanej gry służy rozbudowany 'game search', który pozwala na określenie warunków wyszukiwania (platforma, rodzaj, a nawet status!). Zakładki umieszczone w górnej części strony kryją dokładną listę wydanych oraz wydawanych gier. Możliwe jest także przeglądanie strony pod kątem downloadów - dem, łatek, ale i screensaverów czy tematów pulpitu!

Przy całym tym bogactwie strona jest bardzo szybka i ładuje się bez problemu także przez modem i dostępowy numer 0-20.

Słowem: znakomita wizytówka świetnej firmy!



Disciples II: Mroczne Proroctwo PL

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **Strategia**
Producent: **Strategy First**
Strona: **www.disciples2.com/D2/**

Stopień zaawansowania: **93%**



10 lat po Wielkiej Wojnie Święte Ziemie ponownie ogarnia tumult. Jego bezpośrednich przyczyn upatruje się w pojawieniu nowego boga - Wybrańca, któremu wszystkie cztery rasy krainy starają się przypodobać. Jedna z nich jednak ma bezcennego sprzymierzeńca - ciebie.

Disciples II: Mroczne Proroctwo to - podobnie jak pierwsza część sagi - strategia turowa i według wielu stanowi wariację na temat serii Heroes of Might & Magic. Porównanie to nie jest naturalnie niczym dyskryminującym dla Disciples - przeciwnie: stanowi jeden z wielu powodów, dla których warto się zainteresować dziełem Strategy First. Te inne to m.in. znacznie powiększona w stosunku do pierwowzoru pula - łącznie - ponad 200 jednostek i 100 czarów, 4 kampanie, oferujących 4 różne punkty postrzegania świata i konfliktu, wreszcie - wręcz cudownie bajkowa oprawa audio-wizualna.

Nie sposób przy tym zaprzeczyć, że niewiele w Mrocznym Proroctwie innowacji, jednak mimo to efekt końcowy poraża! Mroczne Proroctwo nie tylko uzależnia, ale naprawdę potrafi urzec gracza pięknem i harmonią. To jeden z tych nielicznych ostatnimi czasy przypadków, gdy czuje się, że stworzono grę z miłości, nie obowiązku. Opinię tę potwierdzają bardzo wysokie oceny w prasie amerykańskiej, która ma możliwość rozkoszowania się nią od stycznia.

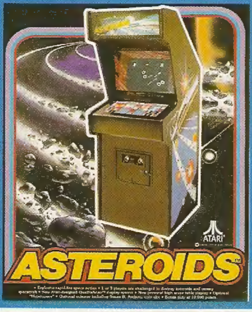
Evergreen

Asteroids

Tytuł Asteroids nie powinien być obcy nawet najmłodszemu pokoleniu graczy. Stanowi wciąż modne odwołanie do "starych dobrych czasów" - gdy granie oznaczało konieczność stania przed szafką z czarno-białym ekranem w mrocznym zadymionym baraku.

Asteroids pojawiło się na przełomie lat siedemdziesiątych i osiemdziesiątych - i szybko stało się jednym z żywych symboli Atari. Poświęcając tygodniówkę, można było zamienić się w pilota niewielkiego, uzbrojonego w dziobowe działko statku kosmicznego, który niezbyt szczęśliwie dla siebie, ale szczęśliwie dla twórców oraz właścicieli automatów (patrz dalej) znalazł się w gęstym pasie asteroidów. Celem gry było szukanie luk i niszczenie meteoru po meteorze do momentu usunięcia wszystkich latających śmieci. Wówczas możliwe było wejście w nadprzestrzeń, czyli przejście na kolejny poziom. Sterowanie ograniczało się do obracania statku w prawo i lewo oraz nadawania mu prędkości i naturalnie strzelania. To jednak wystarczało, by trzeba było wyprodukować ponad 70 tys. automatów, a ich właściciele musieli powiększać wewnętrzne kasety na monety!

Najwspanialsze jednak w Asteroids jest to, że nadal można się przy grze dobrze bawić! Sprawdźcie zresztą sami - choćby dzięki wiernej kopii oryginalnej gry, dostępnej na stronie http://web.utanet.at/nkehrer/JAsteroids.html.





America's Army

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG/FPS**
Producent: **U.S. Army**
Strona: **www.americasarmy.com**

Stopień zaawansowania: 97%

Armia zawodowa przy wszystkich zaletach ma jedną wadę - musi dbać o kolejne dostawy mięsa armatniego. Z tego ostatniego jednak dla nas, graczy, może wyniknąć korzyść, zwłaszcza wtedy, gdy jednym ze sposobów na przekonanie młodych ludzi do życia w metalowym berecie, jest first-person shooter, tworzony w oparciu o Unreal engine!

America's Army, takim bowiem kryptonimem określono ten nowoczesny ze wszech miar projekt rekrutacyjny, składa się z dwóch części. Pierwsza, Soldiers, to online'owa gra role-playing, która pozwala na zakosztowanie "uroków" obozowego życia i zrobienie wirtualnej kariery - od szeregowca do sierżanta. Druga - nie ukrywamy, że znacznie bardziej nas interesująca - to wspomniany już online'owy FPS - Operations. Elementem łączącym obie jest realizm posunięty tak daleko, jak to tylko możliwe bez ryzyka lazaretu, oraz fakt, że zdobyć je będzie można... **zupełnie za darmo**! Nie należy przy tym, co ważne, obawiać się, że w ręce nasze trafi produkt amatorski. Fakt, że zajęło się nim profesjonalne studio developerskie, dysponujące niebagatelnym budżetem 7 milionów dolarów (z pieniędzy podatników amerykańskich), i wyróżnienia prasy branżowej, w których określano America's Army drugą najlepszą grą akcji spośród wszystkich zaprezentowanych na E3, każą wierzyć, że ten akurat prezent od Armii Amerykańskiej będzie naprawdę pierwszej klasy!

Wojskowe Operations rozpoczną się 4 lipca.





PC CD ■ *EQ - płać za błędy*

Z co bardziej interesujących ciekawostek - Sony Online Entertainment zapowiedziało, że już wkrótce uaktywni się program zmiany imienia bohatera jednego z największych online'owych role-playing - EverQuesta. Nie byłoby w tym nic godnego wzmianki, gdyby nie fakt, że za taką zmianę Sony pobierać będzie opłatę w wysokości... 50 dolarów! Cóż, błądzić jest rzeczą ludzką, ale jak widać - za błędy trzeba płacić...

everquest.station.sony.com

PC CD PSOnePS2 ■ *LotR: Two Towers na PC?*

Nie są to wprawdzie pogłoski potwierdzone, jednak pewne silne przesłanki zdają się wskazywać, że obok wersji PS2 możemy oczekiwać także pecetowej adaptacji drugiej części filmowej trylogii "Władcy Pierścieni" - "Dwóch Wież"!

lordoftherings.ea.com

PC CD ■ *Jagged Alliance 3 i Gold Pack*

Informowaliśmy już, że Strategy First stało się właścicielem praw do serii Jagged Alliance, jednej z najlepszych turowych gier taktycznych w historii gier komputerowych. Wracamy do tej sprawy, gdyż z rozmowy z szefami SF, którzy okazali się wielkimi fanami JA, wynika, że już wkrótce możemy oczekiwać oficjalnej zapowiedzi części trzeciej oraz co nie mniej ciekawe - że planowane jest ponowne wydanie JA2 i JA2: Unfinished Bussiness w jednym "złotym" zestawie. I już zupełnie na marginesie - niewykluczone, że po dostosowaniu do aktualnych platform w sklepach ponownie pojawią się Jagged Alliance i JA: Deadly Games, a więc klasyka w najściślejszym znaczeniu tego słowa!

www.strategyfirst.com

PC CD ■ *Tsunami 2265 w sierpniu*

Got Game Entertainment poinformowało, że już za niecały miesiąc, 5 sierpnia, rozpocznie się sprzedaż Tsunami 2265, gry TPP z humanoidalnymi machinami bojowymi (czy jak kto woli - gigantycznymi pancerzami bojowymi) w rolach głównych. Z ich pomocą (ponad 20 rodzajów 'mechów') gracz animujący dwóch herosów - samuraja i ronina - przemierzać będzie spustoszony ogromnym tsunami świat, starając nie dopuścić do rozpadu tego, co obaj uznali za święte...

http://www.gotgameentertainment.com/tsunami2265/

PS2 Xbox NGC ■ *The Hulk*

Universal Interactive ujawniło, że równocześnie z premierą "The Hulk" - filmu z znanym marvelowskim superbohaterem w roli głównej, reżyserowanym przez Anga Lee (Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok) i zaplanowanym na czerwiec 2003, pojawią się jego konsolowe adaptacje. W tej samej informacji prasowej podano informację, że Universal planuje także stworzenie hulkowej gry na GBA. W tej samej informacji prasowej ponana została informacja, że Universal planuje także stworzenie hulkowej gry na GBA.

PC CD ■ *Colonies*

Acidstorm Entertainment poinformowało, że na mocy porozumienia z Garage Games, siły ich online'owemu cyberpunkowemu first-person shooterowi nada Torque engine, czyli zmodernizowany engine Tribes 2.

www.acidstorm.net

PC CD ■ *Settlers V*

Blue Byte, korzystając z oficjalnej strony Settlers IV zdradził, że od dłuższego już czasu trwają pracę nad kolejną, nie licząc dodatków - piątą już częścią tej strategicznej serii. Niestety nic ponad to, że po raz pierwszy Osadnicy będą w pełni trójwymiarowi - nie wiemy. Blue Byte obiecuje jednak, że będzie to zupełnie

HURTOWNIA

NAJWIĘKSZA HURTOWNIA OPROGRAMOWANIA

PLAY.COM.PL

Zaopatrujemy: sklepy, grafnie, cafejki int, itp.

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE - to dział detaliczny PLAY Hurtowni Oprogramowania. Zajmujemy się sprzedażą detaliczną gier i programów. Naszym celem jest jak najatrakcyjniejsza na rynku oferta dla klienta indywidualnego, zamówienia przyjmujemy telefonicznie, w internecie, faxem, listem jak również zapraszamy do naszego sklepu firmowego. Nasza reklama zawsze w miesięczniku Komputer Świat Gry - str.7.

Zamów detalicznie - sprzedaż wysyłkowa
- Gry wysyłamy w dniu zamówienia
- Termin dostarczenia 3-5 dni roboczych
- Do paczki doliczamy 5 zł (koszt przesyłki)
- Przy zamówieniach do 20 zł przesyłka 8 zł
- Płatność przy odbiorze
- Ceny zawierają podatek vat

110% gwarancji najniższych cen

INTERNET

www.PLAY.com.pl

http:\\www.PLAY.com.pl

24h

KUPUJ NAJTANIEJ! PEŁEN ASORTYMENT PROMOCJE

PROMOCJE

1. SNO-CROSS EXTREME GRATIS*
1. AIRFIX DOGFIGHTER GRATIS*
2. PLAKAT GRATIS*
3. KOSZULKA GRATIS*
4. DARMOWA PRZESYŁKA*
5. PODKŁADKA GRATIS*
6. POKROWIEC NA 24CD*
7. FIRMOWY PLECAK*

*REGULAMIN PROMOCJI-PRZECZYTAJ! Promocja nr 1-2 dotyczy każdego zamówienia. Wybierz jedną z dwóch gier gratis lub plakat i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Promocja nr 3-6 dotyczy zamówień powyżej 100zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu. Promocja nr 3-7 dotyczy zamówień powyżej 200zł. Wybierz jedną z promocji i podaj nam swój wybór przy zamówieniu.

ZAMÓWIENIA • KONTAKT

NOWOŚĆ - zamów SMS-em: wyślij sms pod numer +48 504 324 130 podając swoje dane i zamawianą grę. Potwierdzenie otrzymasz niezwłocznie!

PLAY.com.pl CENTRUM WYSYŁKOWE

SOLIDNE OPAKOWANIA
FIRMOWA TAŚMA
GWARANCJA BEZPIECZEŃSTWA

TEL. 0 (prefix) 22 832 54 30
TEL. 0 (prefix) 22 832 54 31
TEL. 0 (prefix) 22 833 39 56
FAX 0 (prefix) 22 833 39 61
HURT 0 (prefix) 22 832 54 31
SMS +48 504 324 130
www.play.com.pl
play@play.com.pl
SKLEP - WARSZAWA 01-652 ul.Potocka 14 paw.3

TENNIS MASTER SERIES (PL) — ~~49 zł~~ 44 zł

Gra na licencji ATP
- Szczegółowo odwzorowane korty tenisowe
- 66 graczy z rankingu ATP
- wysoki realizm gry
- ponad 500 animacji w technologii „Motion Capture"
- Dzięki wersji sieciowej gry możliwość rozegrania pojedynku deblowego

MIGHT&MAGIC IX (PL) — ~~99 zł~~ 79 zł
DO KAŻDEGO ZAMÓWIENIA MIGHT&MAGIC 8 GRATIS! PROMOCJA-ilość ograniczona

WARLORDS BATTLECRY 2 (PL) — ~~69 zł~~ 39 zł
PROMOCJA-ilość ograniczona

DUKE NUKEM 3D (PL) MANHATTAN PROJECT — ~~79 zł~~ 74 zł
+KOSZULKA GRATIS!

Szybka strzelanka z perspektywy trzeciej osoby w otoczeniu szczegółowego środowiska 3D Dynamiczna kamera z możliwością „zoomowania" pozwala znaleźć się w samym środku akcji i pokazać walkę Duke'a z wielu różnych ujęć 8 olbrzymich misji w Nowym Jorku. 9 potężnych broni: pistolet Golden Eagle, shotgun, karabiny, bomby, wyrzutnie rakiet... ponad 25 różnych przeciwników – tych dobrze znanych i kilku zupełnie nowych

SEA DOGS - PIRACI — ~~49 zł~~ 39 zł
PROMOCJA-ilość ograniczona

WARCRAFT 3 (PL) — ~~129~~ 114 zł
CD AUDIO-GRATIS!

RED FACTION — ~~49 zł~~ 29 zł

Gra przełamuje stereotyp gatunku FPP i wprowadza go na nowe tory, dzięki rozbudowanej fabule, dynamicznej akcji, różnorodności, a przede wszystkim rewolucyjnej technologii GEO-MOD. Oznacza to, że np.:
- w ścianie można zrobić dziurę
- podłogę przestrzelić, jeżeli brak czasu na schodzenie po schodach
- można zniszczyć most zamiast walczyć z całym konwojem ...

HEROES CHRONICLES COMPLETE SAGA — ~~79 zł~~ 29 zł

Kolekcjonerska edycja Heroes Chronicles 4CD. Zawiera 4 samodzielające gry:
- Podbój podziemi
- Szarża smoków
- Władcy żywiołów
- Wojownicy pustkowi

HEROES OF MIGHT&MAGIC COMPLETE — ~~59 zł~~ 29 zł

Pakiet kolekcjonerski kultowej strategii (4CD) - zawiera:
- Heroes of Might & Magic III (PL)
- Shadow of Death (dodatkowe misje) (PL)
- Armageddon's Blade (dodatkowe misje) (PL)

CRAZY MINIGOLF — 9,90 zł
Golf 3D. Graj na statku, na zamku, w nietypowych jak na golf miejscach. 4 trasy golfowe 3D o różnych klimatach.

SUBMARINES (PL) — 9,90 zł
Gra zręcznościowo-logiczna. Kieruj niszczycielem i zwalczaj łodzie podwodne. Niesamowita Grywalność

VULTURE (PL) — 9,90 zł
Strzelanina śmigłowcowa. Naleeruj na cel swoje działa i ognia. Trzy śmigłowce do wyboru. Wysoka rozdzielczość. Po polsku.

BAIT — 9,90 zł
Poprowadź naszego robaka przez różne poziomy. Grafika 3D. Ciekawe - rozwijające zagadki. Stwórz własne poziomy.

PACFUN 3D — 9,90 zł
Grałeś w PACMANa?. Teraz masz szansę zagrać w bajecznej trójwymiarowej grafice oraz poznać nowe możliwości.

DARKENED SKYE (PL) — ~~25~~ 19 zł
PROMOCJA-ilość ograniczona

HEROES OF MIGHT&MAGIC 4 (PL) — ~~99 zł~~ 89 zł
HEROES OF M&M 1 i 2 GRATIS!

GTA 3 — ~~99 zł~~ 89 zł
GTA1 + KOSZULKA GRATIS!

SIMS WAKACJE (PL) — ~~79 zł~~ 74 zł

AntiVirenKit 11 (PL) — ~~59 zł~~ 29 zł
PROGRAM ANTYWIRUSOWY + JEDNA AKTUALIZACJA PRZEZ INTERNET

19 zł ZAX (PL) · 19 zł F1 MANAGER · 19 zł EMERGENCY (PL) · 39 zł THRONE OF DAKNESS (PL) PROMOCJA-ilość ograniczona · 19 zł MISTRZ KLAWIAT.1 (PL) · 19 zł RESURRECTION (PL) · 19 zł NIEZWYKŁE PRZYGODY (PL) · 19 zł M&MAGIC 6 (PL) · 19 zł SUBMARINE TIT.(PL) · 19 zł ERACER (PL) · 19 zł MORTYR (PL) · 19 zł SZACHY 98 (PL) · 19 zł H. ARMAGEDDON B.(PL) · 19 zł RALLY CHAMPION (PL) · 45 zł ETHERLORDS (PL) · 19 zł WYSPA 7 SKARBÓW (PL)

NAJCIEKAWSZE GRY na PC

W pełnej ofercie ponad 1000 pozycji na stanie

Tytuł	Cena
3D GAME MAKER (PL)	64 zł
A.D.2044 2CD (PL)	19 zł
ACE VENTURA (PL)	45 zł
ADAS I PIRAT BARNABA 2 (PL)	47 zł
AGE OF WONDERS 2 (PL)	64 zł
AGHARTA (PL) 2 CD	19 zł
AIRPORT	46 zł
ALICE	42 zł
ALIEN NATIONS (PL)	20 zł
ALIEN NATIONS 2+1(PL) PODKŁ.	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 1	46 zł
ALIEN VS PREDATOR 2 (PL)	89 zł
ANOTHER WAR CD (PL)	89 zł
ANOTHER WAR DVD (PL)	114 zł
AQUANOX	19 zł
ARCANUM 5CD (PL)	85 zł
ARTHUR'S KNIGHT 2(PL)	74 zł
ATLANTIS 1 (PL)	28 zł
ATLANTIS 2 (PL)	26 zł
ATLANTIS 3 (PL)	74 zł
BALDURS GATE 1 (PL)	65 zł
BALOURS.G. 2 THRON BHALL (PL)	69 zł
BEAT UP A MILLIONAIRE 2 (PL)	19 zł
BG1+BG2+BG2 MISJE (12CD,PL)	139 zł
BLACK & WHITE (PL) S	74 zł
BLACK &WHITE CREATURE ISLES	74 zł
BLACK &WHITE GOLD PACK (PL)	124 zł
BLOOD OMEN 2	124 zł
BROKEN SWORD 2 (PL)	39 zł
BRYDŻ 3000 (PL)	74 zł
C&C RENEGADE	114 zł
CAPITALISM 2 (PL)	69 zł
CHAMPION. MAN. 01/02	122 zł
CHAMPIONSHIP MAN. 3+LIGA PL	38 zł
CHESSMASTER 8000	64 zł
CIVILIZACJA 2: PRÓBA CZASU(PL)	49 zł
CIVILIZACJA 3	139 zł
CIVILIZATION CALL TO POWER 2	48 zł
CLOSE COMBAT 5	64 zł
CODENAME OUTBREAK (PL)	48 zł
COLIN McRAE RALLY (PL)	20 zł
COLIN McRAE RALLY 2 (PL) B	46 zł
COLOBOT (PL)	44 zł
COMBAT MISSION (PL)	74 zł
COMMANCHE 3	36 zł
COMMANCHE 4	89 zł
COMMANDOS 2	74 zł
COMMANDOS BEHIND ENEMY L.	38 zł
CONQUEST FRONTIER WARS(PL)	65 zł
CORSAIRS (PL)	20 zł
CRAZY MINIGOLF	10 zł
CRAZY TAXI	89 zł
CROC 2	74 zł
CUE CLUB (PL)	28 zł
CULTURES 2 (PL)	29 zł
CUTHROATS	35 zł
CZERWONY KAPTUREK (PL)	19 zł
DAIKATANA	27 zł
DARKENED SKYE (PL)	19 zł
DARKSTONE	20 zł
DELTA FORCE	38 zł
DELTA FORCE 2	38 zł
DELTA FORCE LAND WARRIOR	74 zł
DESTROYER COMMAND (PL)	89 zł
DESTRUCTION DERBY 2 (PL)	20 zł
DEUS EX	72 zł
DIABLO 1	48 zł
DIABLO 1+DIABLO2+PAN ZN.(PL)	175 zł
DIABLO 2 PAN ZNISZCZENIA (PL)	69 zł
DIABLO 2+PAN ZNISZCZENIA(PL)	135 zł
DIE HARD:NAKATOMI PLAZA 24.05	89 zł
DISCIPLES 2 (PL) 7-08-2002 Z	89 zł
DISNEY BUGS LIFE	24 zł
DISNEY:102 DALMATIANS	45 zł
DISNEY'S HERCULES	25 zł
DRACULA 2 (PL)	48 zł
DUKE NUKEM MANHATTAN PROJECT	74 zł
DUNGEON KEEPER 2 PL	44 zł
DUNGEON SIEGE	145 zł
DZWONNIK Z NOTRE DAME	24 zł
EARTH : LOST SOULS (PL)	35 zł
EARTH 2140 (PL)+134 MISJE	19 zł
EARTH 2150 (PL) 2CD	19 zł
EARTHWORM JIM 3D(PL)	48 zł
EMERGENCY (PL)	19 zł
EMPEROR BATTLE FOR DUNE	74 zł
EMPIRE EARTH (PL)	114 zł
ERA FOOTBOLU (PL)	19 zł
E-RACER (PL)	19 zł
ETHERLORDS (PL)	45 zł
EUROFIGHTER TYPHOON	74 zł
EUROPA UNIVERSALIS (PL)	19 zł
EUROPA UNIVERSALIS 2(PL)	89 zł
EVIL TWIN (PL)	65 zł
F1 2001	114 zł
F1 MANAGER	19 zł
F-16 AGRESSOR	42 zł
F-22 LIGHTING 3	42 zł
F-22 RAPTOR	42 zł
FALLOUT 1	20 zł
FALLOUT 2 (PL)	20 zł
FALLOUT TACTICS 6CD (PL)	89 zł
FARAON (PL)	46 zł
FAUST (PL)	29 zł
FIFA 2000	38 zł
FIFA 2001	74 zł
FIFA 2002	109 zł
FIFA WORLD CUP 2002	114 zł
FLIGHT SIMULATOR 2002 PRO	185 zł
FLIGHT UNLIMITED 2	44 zł
FREEDOM FORCE	114 zł
FREESPACE 2 (PL)	29 zł
GABRIEL KNIGHT 3	39 zł
GANGSTERS 2	119 zł
GHOST RECON - DESERT SIEGE	46 zł
GHOST RECON (PL)	89 zł
GHOTIC (PL)	89 zł
GIANTS (PL)	20 zł
GILBERT GOODMATE (PL)	34 zł
GLOBAL OPERATIONS	114 zł
GŁUPKI Z KOSMOSU (PL) 4CD	48 zł
GORASUL 4CD (PL)	26 zł
GORKY 17 (PL)	19 zł
GTA 2 (PL) + KOSZULKA	64 zł
GTA 3	89 zł
HALF LIFE : GENERACJA 3.0 N	114 zł
HARRY POTTER KAMIEN (PL)	114 zł
HEROES 3+ARMAG.(PL)	25 zł
HEROES ARMAGEDDON BLADE(PL)	19 zł
HEROES CHRONICLES SAGA B	29 zł
HEROES M&M 3 (PL)	19 zł
HEROES M&M 4 (PL) B	89 zł
HEROES M&M COMPLETE B	29 zł
HEROES SHADOW OF D. (PL)	20 zł
HICHCOCK (PL)	35 zł
HITCHCOCK (PL)	35 zł
HITMAN 2 20-07-2002 Z	114 zł
HOKUS POKUS RÓŻOWA PANTERA	64 zł
HOMEWORLD (PL)	46 zł
HOOLIGANS (PL)	10 zł
HOPKINS FBI (PL)	20 zł
HOTEL GIANT (PL) 8-2002	74 zł
HUGO MAGICZNA PODRÓŻ (PL)	74 zł
HUGO MAGICZNY NAPÓJ (PL)	74 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA (PL)	55 zł
HUGO TROPIKALNA WYSPA 2(PL)	74 zł
HUGO ZACZAROWANY DĄB (PL)	55 zł
HUGO ZAKLĘTA KOLEJKA (PL)	74 zł
HUGO:GORĄCZKA CZAR.DIAMENTÓW	74 zł
IBIZA - POLOWANIE NA LASKI (PL)	45 zł
ICE WIND DALE 2 (PL) 10.2002	89 zł
ICEWIND D.+HEART OF THE WIN.	65 zł
JA JESTEM (PL)	69 zł
JACK ORLANDO DIRECTORS CUT	29 zł
JAGGED ALLIANCE 2 (PL)	19 zł
JAGGED ALLIANCE 2.5 BUSS.(PL)	20 zł
KANGUREK KAO (PL)	19 zł
KINGDOM UNDER FIRE (PL)	20 zł
KNIGHTS AND MERCHANTS (PL)	19 zł
KNIGHTS&MER.PEASANT REBELL.	42 zł
KOGUT JAJCARZ (PL)	19 zł
KOHAN (PL)	45 zł
KOZACY (PL)	89 zł
KRZYŻACY (PL)	74 zł
KSIĄŻĘ I TCHÓRZ (PL)	19 zł
KURCZE PIECZONE (PL)	19 zł
KURKA WIELKANOCNA (PL)	19 zł
KURKA WODNA (PL)	20 zł
LARRY 7 (PL)	47 zł
LEGO CREATOR (PL)	45 zł
LEGO LEGOLAND (PL)	89 zł
LEGO RACERS 2	89 zł
LEW LEON (PL)	20 zł
LIATH (PL) 2CD	19 zł
LOCO-COMMOTION (PL)	64 zł
LONGEST JOURNEY (PL)	47 zł
MAFIA (PL) 5.08.2002 Z	89 zł
MAX PAYNE (PL) +PODKŁADKA	89 zł
MDK (PL)	20 zł
MDK 2 + MDK 1 (PL)	47 zł
MEDAL OF HONOR	114 zł
MEGARACE 3 (PL)	74 zł
MIDNIGHT RACING (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 7	20 zł
MIGHT&MAGIC 8 (PL)	19 zł
MIGHT&MAGIC 9 (PL)+MM8	79 zł
MONTEZUMA REVANGE	27 zł
MORROWIND 11-2002 (PL) Z	89 zł
MORTAL COMBAT 4	38 zł
MORTYR (PL)	19 zł
MOTO RACER 3	114 zł
MUMINKI-ZIMA MUMINKÓW (PL)	64 zł
MYST 3 EXILE (PL)	64 zł
MYTH 3 (PL)	64 zł
NA KŁOPOTY PANTERA	69 zł
NASCAR 2002	89 zł
NBA 2000	43 zł
NEED FOR SPEED 4	44 zł
NEED FOR SPEED PORSCHE	49 zł
NEWERWINTER NIGHTS (PL) 9-2002 Z	114 zł
NHL 2002	119 zł
NOWE SZATY KRÓLA (PL)	47 zł
OGNIEM I MIECZEM (PL)	25 zł
OIL TYCOON (PL)	19 zł
ONI	46 zł
OPER. FLASHPOINT+MISJE (PL)	74 zł
OPERATION FLASHPOINT (PL)	54 zł
OPERATION FLASHPOINT-MISJE (PL)	23 zł
ORYGINAL WAR 2CD(PL)	20 zł
PACFUN 3D	10 zł
PANORAMA FIRM 2002 (PL)	45 zł
PANZER ELITE SE (PL)	28 zł
PANZER GENERAL 3D	48 zł
PEPSI MAX EXTREME SPORTS	55 zł
PHANTASMAGORIA 2	39 zł
PIORTUŚ PAN (PL)	74 zł
PIZZA CONNECTION 2 (PL)	48 zł
PIZZA SINDICATE (PL)	20 zł
PLANESCAPE TORMENT (PL)	65 zł
PLANETA MAŁP (PL)	45 zł
POLSKA GOLA (PL)	74 zł
POMPEI (PL)	20 zł
POOL OF RADIANCE(PL)	89 zł
PREMIER L.FOOTBALL MAN.2002	114 zł
PRIMITIVE WARS (PL)-ILOŚĆ OGRAN.	64 zł
PRO RALLY 2001(PL)	24 zł
QUAKE 3 ARENA	89 zł
RAEH DVD (PL)	48 zł
RAILROAD TYCOON DELUXE(PL)	64 zł
RAINBOW SIX : COVERT OPS(PL)	89 zł
RAINBOW SIX: BLACK THRON(PL)	89 zł
RALLY CHAMP. EXTREME (PL)	46 zł
RALLY CHAMPIONSHIP (PL)	19 zł
RALLY TROPHY (PL)	74 zł
RANDEVOUS Z NIEZNAJOMĄ (PL)	46 zł
RAYMAN M (PL)	64 zł
REAL WAR (PL)	24 zł
RED ALERT	44 zł
RED ALERT 2	69 zł
RED ALERT 2 +RED 1	79 zł
RED ALERT YURI'S REVANGE	74 zł
RED ALERT1+2+YOURI REVANGE	114 zł
REDLINE RACER	20 zł
RESURRECTION (PL)	19 zł
RETURN TO CASTLE WOLFEINS	155 zł
REX NAJWIERNIEJSZY .. (PL)	59 zł
RING (PL) 4 CD	29 zł
ROADWAGE	19 zł
SABRINA: CZAROWNICA..(PL)	66 zł
SAGA GNIEW WIKINGÓW (PL)	20 zł
SCREAMER 2	20 zł
SCREEMER RALLY (PL)	20 zł
SEA DOGS (PL)	39 zł
SERIOUS SAM 2 (PL)	65 zł
SETTLERS 1+2+3+4 (PL)	135 zł
SETTLERS 2 (PL)	20 zł
SETTLERS 3 GOLD (PL)	65 zł
SETTLERS 4 (PL)	89 zł
SETTLERS 4 NOWE MISIE	45 zł
SHIZM (PL)	48 zł
SHOGUN MONGOL INVASION (PL)	74 zł
SHOGUN+MONGOL INVASION(PL)	114 zł
SID MEIERS SIMGOLF	114 zł
SILENT HUNTER 2 (PL)	89 zł
SILENT HUNTER COMM. ED.	48 zł
SIM CITY 3000 (PL)	37 zł
SIMS (PL)	89 zł
SIMS + ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	119 zł
SIMS BALANGA (PL)	48 zł
SIMS PREMIUM (PL) FULL PACK	189 zł
SIMS RANDKA (PL)	74 zł
SIMS Ś. ŻYCIE+BALANG+RANDKA	114 zł
SIMS ŚWIATOWE ŻYCIE (PL)	46 zł
SIMS WAKACJE (PL)	74 zł
SIMS+ŚWIATOWE+BALANGA	139 zł
SOLDIER OF FORTUNE 2	155 zł
SONIC 3D(PL)	47 zł
SOUL REAVER	39 zł
SOUL REAVER 2	114 zł
SPACE TRIPPER	10 zł
SPEEDWAY (PL)	19 zł
SPIDERMAN MOVIE	155 zł
STAR TREK DOMINNION WARS (PL)	49 zł
STAR WARS FORCE COMMANDER	74 zł
STAR WARS ROGUE SQUADRON	74 zł
STAR WARS X-WING COLLECT.	74 zł
STAR WARS: EPISODE I: RACER	74 zł
STAR WARS: FORCE COMMAND	74 zł
STARCRAFT+BROODWAR	48 zł
STARMAGEDDON (PL)	45 zł
STARWARS JEDI KNIGHT 2	155 zł
STING (PL)	45 zł
STUNT GP (PL)	24 zł
SUBMARINE TITANS (PL)	19 zł
SUBMARINES (PL)	10 zł
SUDDEN STRIKE(PL)	74 zł
SZACHY 2001 (PL)	48 zł
SZACHY 98 (PL)	19 zł
Ś.W.I.N.I.E. (PL)	19 zł
TARZAN - DISNEY	24 zł
TAXI DRIVER (PL)	25 zł
TENNIS MATERS SERIES	44 zł
TEST DRIVE 6 (PL) *	20 zł
THIEF 2	28 zł
THRONE OF DARKNESS (PL) S	39 zł
TOCA	20 zł
TOCA 2 (PL)	20 zł
TOMB RAIDER 1	39 zł
TOMB RAIDER 2	39 zł
TOMB RAIDER 3	39 zł
TOMB RAIDER 4 - THE LAST REV	74 zł
TOMB RAIDER CHRONICLES	89 zł
TONY H. PRO SKATER 3	149 zł
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	89 zł
TOON CAR	19 zł
TRADE EMPIRES (PL)	64 zł
TRAFFIC GIANT GOLD (PL)	20 zł
TRIBES 2	46 zł
TRIDONIS (PL)	19 zł
TROPICO (PL)	89 zł
TROPICO RAJSKA WYSPA(PL)	48 zł
TROPICO ZŁOTA EDYCJA (PL)	114 zł
TWIERDZA - KRUCJATA (PL)	46 zł
TWIERDZA (PL)	89 zł
TZAR (PL)	20 zł
ULTIMA ONLINE BLACK THONS REV.	109 zł
UNDYING	37 zł
UNREAL	19 zł
VAMPIRE	46 zł
VIRTUA TENNIS	89 zł
WARCRAFT + BATTLE NET	48 zł
WARCRAFT 3 (PL)	114 zł
WARD (PL)	19 zł
WARLORDS BATTLECRY 2	39 zł
WARRIOR KINGS (PL)	89 zł
WEHIKUŁ CZASU (PL)	20 zł
WIGGLES (PL)	89 zł
WING COMMANDER PROPHECY	25 zł
WIZARDRY 8 (PL)	89 zł
WOODY WOODPECKER(PL)	74 zł
WORLD WAR 3	49 zł
WORMS 2	28 zł
WORMS BLAST (PL)	45 zł
WORMS W. PARTY+KOSZULKA	74 zł
WYSPA 7 SKARBÓW (PL)	19 zł
ZAX GALAKTYCZNY WOJ. (PL)	19 zł
ZEUS PAN OLIMPU (PL)	69 zł
ZIELONE BERETY (PL)	64 zł

Z - zapowiedź N - nowość S - spadek ceny B - bestseller DATA - data premiery TEL.-cena w momencie redagowania reklamy jeszcze nie znana-info pod telefonem. Powyższy cennik nie stanowi oferty handlowej. Ceny obowiązują na dzień 17.07.2002. * aktualne do wyczerpania zapasów, po tym inna niespodzianka GRATIS

ZAMÓW PRZED PREMIERĄ

Niżej wymienione tytuły lada chwila ukażą się na polskim rynku. Jeśli zamówisz je przed ich premierą zyskasz: • paczkę dostajesz zaraz po polskiej premierze gry • korzystasz z licznych promocji • cena jak zwykle będzie dużo niższa od detalicznej • dostaniesz pełną oryginalną grę w profesjonalnym opakowaniu.

NEVERWINTER NIGHTS (PL) — ~~129~~ 114 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA SUBMARINES GRATIS
PREMIERA 9.2002

MORROWIND — ~~99 zł~~ 89 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MINIGOLF GRATIS
PREMIERA 9.2002

MAFIA (PL) — ~~99 zł~~ 89 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA SPACE TRIPPER GRATIS
PREMIERA 5.08.2002

ICEWIND DALE 2 — ~~99 zł~~ 89 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA MEGA PINBALL GRATIS
PREMIERA 10.2002

DISCIPLES 2 (PL) DARK PROPHECY — ~~99 zł~~ 89 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA VULTURE GRATIS
PREMIERA 7.08.2002

HOTEL GIANT — ~~79 zł~~ 74 zł
ZAMÓW PRZED PREMIERĄ GRA BAIT GRATIS
PREMIERA 8.2002

Poszło w piach

Aliens: Colonial Marines

Wieść, że xenomorphy na platformie PS2, wpisane w listę płac Aliens: Colonial Marines, nie mają prawa bytu, dotarła do nas przed zaledwie kilkoma godzinami. Zaskoczenie było całkowite - nikt z nas nie słyszał nigdy, że w jednej chwili mogą przestać istnieć. Z drugiej strony, może wcale nie powinniśmy się dziwić - przecież "w przestrzeni nikt nie usłyszy twojego krzyku"...

Aliens: Colonial Marines planowano jako grę akcji, niepozbawioną jednak elementów taktyki. Gracz wcielałby się w niej w dowódcę drużyny marines wysłanej w celu zbadania tajemnicy LV-426 i zarazem odszukania wysłanych tam wcześniej, znanych nam marines (fabuła - po Aliens, równolegle do Alien3). Gra składa się z 3 kampanii (łącznie ok. 20 misji) i wiodłaby twój team przez 5 różnych "światów" - od USS Sulaco po - uwaga! - planetę-matkę wszystkich Obcych! Warto też dodać, że każdy z podległych tobie marines - zarówno weterani, jak i "zieloni" - miałby zupełnie odrębną osobowość, stopień odporności na stres i poziom strachu, umiejętności obchodzenia się z różnymi rodzajami broni!

Miałby, ale tak nie będzie. Na skutek nieoczekiwanego posunięcia EA nie będzie nam dane ujrzeć nowe światy, w których żyją twory wyobraźni Ridleya Scotta - reżysera, i Hansa Gigera - twórcy postaci Obcego. Nie poznamy też już nigdy tych zapowiadanych "nigdy wcześniej nie oglądanych Obcych"... Z drugiej strony - nigdy nie mów nigdy, może przy kolejnej okazji...



Call of Cthulhu

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **RPG**
Producent: **Headfirst Productions**
Strona: **www.headfirst.co.uk/ie.htm**

Stopień zaawansowania: **74%**



Adaptacje twórczości H.P. Lovecrafta jak dotąd nie wychodziły poza ramy gier adventure. Brytyjskie Headfirst Productions śmiało przełamuje tę konwencję, bowiem jego Call of Cthulhu (którego nazwę uzupełnia jeszcze fraza - Dark Corners of the Earth) to projekt z pogranicza królestw i choć początkowo rzeczywiście może przypominać shooter FPP, ostatecznie okazuje się grą role-playing (fazą pośrednią między książkami a grą komputerową jest książkowy role-play - Chaosium) z elementami adventure i dopiero później - FPS-ów.

Bohaterem Call of Cthulhu jest prywatny detektyw Jack Walters, którego jedno ze zleceń zaprowadzi do Innsmouth, miasteczka portowego w lovecraftiańskiej Nowej Anglii. Tu dowie się, jak przerażająco wiele prawdy kryje się w pogłoskach, jakoby pod pobliskimi wodami znajdowało się nie tylko dno...

O wyjątkowym charakterze Call of Cthulhu stanowi także koncepcja roli bohatera historii. W przeciwieństwie do większości tego typu projektów, lecz w zgodzie z duchem opowiadań - gdzie królowały cienie, samotność, groza - gracz może jedynie starać się, by pozostać przy życiu i zmysłach. Utratę tego pierwszego symbolizować ma krew i kłopoty z działaniem, drugiego - złe postrzeganie otoczenia, m.in. halucynacje wywołane upływem krwi, szokiem czy pogłębiającą się paranoją.

Call of Cthulhu, wbrew zawirowaniom wokół osoby wydawcy (którym nie stał się, jak zakładano, JoWooD), pojawi się już na początku przyszłego roku.



nowe doświadczenie dla fanów strategii czasu rzeczywistego.

www.settlers4.com

Branża ■ *Piraty warte 11 miliardów dolarów*

Jak wynika z ostatniego raportu forpoczty, w walce z piractwem software'owym - Business Software Alliance's (BSA), piractwo na świecie ma się coraz lepiej (nielegalne oprogramowanie stanowiło 37% w roku 2000, ale już 40 w 2001), wartość strat poczynionych przez nie branża interaktywnej rozrywki wycenia na blisko 11 MILIARDÓW dolarów! Z dołączonej do raportu listy wynika, że najlepiej żyje się piratom w Wietnamie, gdzie nielegalne jest ok. 97% oprogramowania, następnie w Chinach (94%), Indonezji (89) oraz u naszych sąsiadów - na Ukrainie (również 89) i w Rosji (88). W Polsce piraci opanowali ponad połowę rynku, a skuteczna walka z nimi jak dotąd pozostaje w sferze marzeń...

PC CD ■ *NN i 10 tys. na cele dobroczynne*

Popularność Neverwinter Nights zaskoczyła chyba nawet twórców - BioWare. Setki tysięcy fanów zdecydowały się wydać ciężko zarobione (wyproszone) pieniądze, by posmakować w praktyce tego "role-playing nowej generacji" i chyba, przynajmniej jeśli sądzić po ocenach w zachodniej prasie branżowej i forach fanów, nie żałują tej decyzji. Miejmy nadzieję, że nie żałuje jej także dwóch szczęśliwców, którzy - by wejść w posiadanie podpisanych egzemplarzy gry wystawionych na aukcję jeszcze przed jej premierą - zapłacili po ok. 5 tys. dolarów! Wpływy z aukcji BioWare przeznaczył na szpital dziecięcy w Edmonton.

www.neverwinternights.com

Branża ■ *Branżowe płace*

Na wypadek gdybyście zastanawiali się, czy warto kształcić się w kierunku, jaki umożliwi wam później tworzenie gier komputerowych, informujemy (za Game Developer Magazine) o średniej wysokości płac developerów. I tak, programista w Stanach Zjednoczonych otrzymuje zwykle ok. 5,5 tys. dolarów miesięcznie (ok. 22 tys. złotych), artysta ok. 5 tys., ale już dyrektor techniczny z sześcioletnim stażem - imponujące 8,5 tys. dolarów! Najwyższą odnotowaną pensją dla twórcy gier było 25 tys. dolarów miesięcznie (hm, czyżby John C.?).

Xbox ■ *Silent Hill 2: Inner Fears*

Konami poinformowało, że już w październiku europejscy posiadacze Xboxów będą mogli wybrać się wreszcie do Silent Hill, by w rok po amerykańskich Restless Dreams próbować, wbrew wyjątkowo niesprzyjającym okolicznościom, rozwiązać tajemnicę śmierci żony głównego bohatera. Długie oczekiwanie, jakie znieść musieli Europejczycy, ma być rekompensowane tym, że Silent Hill 2: Inner Fears - prócz znanej już atmosfery niewypowiedzianej, surrealistycznej grozy - oferować ma znacznie poprawioną w stosunku do wersji Restless Dreams grafikę (m.in. znakomite oświetlenie), nowego bohatera oraz nieodwiedzane wcześniej dzielnice miasteczka.

www.konami.com

PC CD ■ *Intergalactic = Adam Blaster*

Creative Capers poprosiło wszystkich oczekujących na Intergalactic Bounty Hunter, TPP pozwalające żyć życiem kosmicznego łowcy nagród, o skreślenie tego tytułu z listy "kupić!" i wpisanie tuż obok nowej nazwy gry - Adam Blaster: Atomic Enforcer.

www.adamblaster.com

PC CD ■ *Crouching Tiger - MMORPG-iem*

Informowaliśmy już o planach Ubi Soft dotyczących stworzenia gier bazujących na kultowym dla wielu obrazie Anga Lee

Counter-Strike: Condition Zero

Platforma: **PC CD**
Gatunek: **FPS**
Producent: **Gearbox/Valve**
Strona: **www.cs-conditionzero.com**

Stopień zaawansowania: **81%**

Counter-Strike, początkowo amatorski mod, który pozwalał wziąć udział w operacjach grup specjalnych, biorących na celownik terrorystów (bądź vice versa), podbił serca graczy jeszcze w trakcie beta-testów. Miłość ta potwierdził się po tym, jak ten stał się produktem komercyjnym: ponad milion sprzedanych kopii (a przecież wciąż można go ściągnąć za darmo z Sieci!) i tytuł gry roku w przynajmniej kilku branżowych magazynach to wzruszające jej dowody.





Counter-Strike: Condition Zero jest, zdaniem twórców gry - duetu Gearbox-Valve, nie tylko lepszy, ale i bardziej demokratyczny. CS bowiem jako tytuł stricte online'owy wymagał przynajmniej przeciętnego łącza z Internetem (bądź lepiej LAN-u), CZ zaś oferować ma możliwość gry także graczom pojedynczym. W tym celu Valve przygotowuje boty, których zachowania (AI) mają do złudzenia przypominać to, czego spodziewać się można po ludziach.

Prócz trybu single player, czyli kampanii składającej się z ponad 20 zróżnicowanych misji rozgrywanych we wszelkich zakątkach świata, CS:CZ realizował będzie wszystkie marzenia graczy CS. Pojawią się zatem nowe rodzaje akcji, typy broni i ekwipunku (m.in. kuloodporne tarcze policyjne). Miejmy też nadzieję, że znajdzie się wreszcie jakiś skuteczny sposób na cheaterów.

Wyczekiwany od blisko dwu lat Condition Zero pojawi się ostatecznie jeszcze tej jesieni.

Miejcie oko na...

Bioware

Bioware, czyli "kanadyjski cud", firma, która przestała już chyba odnotowywać fakt zdobywania kolejnych nagród, jest tworem stosunkowo młodym. Założyło ją bowiem w 1995 roku trzech lekarzy, którzy najwyraźniej dosyć już mieli obcowania z cierpieniem i wybrali zabawę. Kierowany w chwili obecnej przez dwóch z nich - Grega Zeschuka i Raya Muzykę - Bioware liczy sobie 185 ludzi i cieszy się zasłużoną sławą twórców najlepszych gier role-playing dostępnych na komputery osobiste.

Nie zawsze jednak Bioware tworzył role-playe. Pierwsza gra, Shattered Steel, ta, która wprowadziła deformowalny teren, była grą akcji z mechami w rolach głównych. Action także znakomicie oceniony tak przez prasę, jak i graczy sequel słynnego MDK. Jednak nie da się zaprzeczyć, że nie dzięki nim, a właśnie grom RPG, ściślej: jednej sprzedanej w łącznej liczbie blisko pięciu milionów egzemplarzy serii - Bioware stał się tym, czym jest dzisiaj. Wspomniana seria to naturalnie Baldur's Gate, role-play fantasy osadzony w świecie Forgotten Realms (AD&D, obecnie D&D).

W świecie Zapomnianych Krain rozgrywa się także najnowsze dzieło firmy Bioware - Neverwinter Nights. Ten potwierdził klasę twórców, gdyż jako role-play nowej generacji zdołał sprostać nadzwyczaj wybujałym oczekiwaniom fanów. Nic dziwnego zatem, że gdy LucasArts zdecydowało się ostatecznie na stworzenie starwarsowego role-playa, zwróciło się wprost do nich. I choć nie wiemy, czym Bioware zajmuje się obecnie prócz Star Wars: Knights of the Old Republic, jesteśmy przekonani, że ujawnienie tytułów kolejnych jego projektów stanowić będzie wielkie wydarzenie w życiu miłośników cRPG.

www.bioware.com

Konkurs



Długo oczekiwana gra Grand Theft Auto 3 w wersji na PC jest już w sprzedaży w Polsce. Wraz z firmą Play-It przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć udział w konkursie należy odpowiedzieć na trzy proste pytania:

1) W jakim mieście toczy się fabuła Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest producentem gry Grand Theft Auto 3?
2) Jaka firma jest polskim dystrybutorem gry Grand Theft Auto 3?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je na adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej. Pytania za trudne? Odpowiedzi na wszystkie pytania powinieneś znaleźć w tym numerze magazynu Action Plus, wystarczy tylko dobrze poszukać.

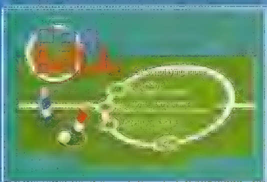
Na zgłoszenia czekamy do **15 sierpnia 2002**.

A co jest do wygrania?
8 egzemplarzy gry Grand Theft Auto 3 na PC!!!

Nie czekaj - wyślij odpowiedź już teraz.

Fundatorem nagród jest firma Play-It

Flashtastyczne!





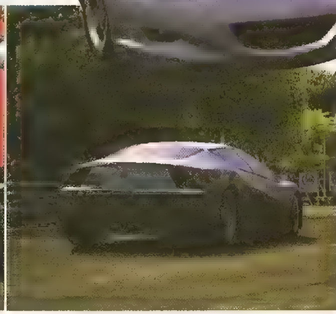
GT Concept 2002 Tokyo-Geneva

Platforma: **PS2**
Gatunek: **Symulator**
Producent: **SCEI**
Strona: **www.polyphonydigital.com**

Stopień zaawansowania: **99%**







Polyphony Digital równa się Gran Turismo - kultowa w oczach graczy seria (26 milionów sprzedanych kopii!) ambitnych samochodowych arcade. GT Concept jednak, czyli kolejny jej tytuł, nie jest mimo wszystko pełnoprawnym sequelem A-Speca. Ten nowy 'real driving simulator' ma za zadanie jedynie utrzymać w formie fanów serii przed Gran Turismo 4, którego premierę PD zapowiada na przyszły rok.

Założenie takie przejawia się na wiele sposobów, m.in. brakiem tytułowego trybu kariery (a wraz z nim tuningów samochodów), zaś całość pomyślano jako rozbudowany i mniej lub bardziej symulacyjny tryb arcade. Takie podejście twórcy uzasadniają chęcią oddania graczom całego garażu natychmiast i bez konieczności mozolnego (ale jakże satysfakcjonującego!) wspinania się po szczeblach kariery oraz skrzętnego gromadzenia kasy. Poważnie ograniczono również liczbę dostępnych w grze torów - do zaledwie 6, które co gorsza w większości już znamy.

Powyższe niedostatki nie oznaczają jednak wcale, że nie warto zainteresować się GT Concept 2002. Jego największą zaletą bowiem jest blisko sto modeli samochodów japońskich, europejskich i amerykańskich - głównie prototypów zaprezentowanych w ubiegłym roku w Tokyo i Genewie. Najdziwniejszy z nich jest przypominająca toster toyota pod, gdyż jej diody umieszczone na masce przypominają internetową "buźkę"!

Gran Turismo 2002 Tokyo-Geneva będzie dostępne jeszcze w lipcu w cenie ok. 150 zł. Na pytanie - czy warto, zwłaszcza że pełne A-Spec zakupić można w cenie niższej niż 130 zł, musicie odpowiedzieć sobie sami...

"Przyczajony Tygrys, Ukryty Smok". Dziś uzupełniamy tamto doniesienie informacją, że w produkcji pozostaje inny "Crouching Tiger, Hidden Dragon"! Twórcą tego ostatniego jest koreański Phantagram Interactive, a ich komputerowy (a może także konsolowy) smok będzie online'owym roleplaying, którego cechować ma - jakże by inaczej - orientalny klimat i nieprawdopodobna wręcz widowiskowość walk kung-fu! Tym z was jednak, który już zaczęli skakać (na wiele metrów) z radości, zmuszeni jesteśmy podciąć skrzydła - Crouching Tiger, Hidden Dragon Online premierę będzie miało najwcześniej pod koniec roku 2004.

www.phantagraminteractive.com

PC CD ■ *BGII: Shadows over Soubar*
Nie informujemy zazwyczaj o nieoficjalnych, fanowskich modyfikacjach znanych tytułów, jednak w przypadku Shadows over Soubar, nieoficjalnym rozszerzeniu Baldur's Gate II: Throne of Bhaal, nie wspomnieć nie sposób. SoS bowiem, dzieło TeamBG, to 2 główne questy i ponad 30 pobocznych, ponad sto (!) plansz i nowa twierdza, ponad 400 nowych potworów, ponad 400 nowych przedmiotów, ponad 20 nowych sklepów, 4 nowych NPC-ów i kit w klasie zawodowej złodzieja, słowem - zupełnie nowa gra! I jeszcze jedna mała uwaga, zanim zaczniecie ją ściągać z Sieci - Shadows over Soubar waży - bagatela - bliso 315 MB.

rpgplanet.com/files/

PC CD ■ *Commandos 3*
Eidos potwierdziło dobiegające nas od pewnego czasu pogłoski, jakoby hiszpańskie Pyro Studios pracowało nad trzecią częścią słynnych Komandosów. Podobnie jak poprzedniczki, gra pozwoli na objęcie kontroli teamu komandosów wypełniającego najniewdzięczniejsze, ale niezwykle ważne z punktu widzenia alianckiego dowództwa, zadania na wszystkich frontach drugiej wojny światowej, a ściślej - głęboko za jego linią, na tyłach wroga. Commandos 3, prócz poprawionej oprawy audiowizualnej i AI przeciwników, oferować ma zupełnie inny sposób gry - znacznie mniej liniowy i dzięki temu znacznie bardziej przystępny niż w poprzednich częściach.

Premiera Commandos 3 - latem 2003. My jednak postaramy powrócić do tematu w przyszłym numerze.

www.pyrostudios.com

PC CD ■ *Torneko's Adventures 3*
Jak informuje japoński Weekly Jump, Enix zamierza wskrzesić znaną z PSX platformową serię o niezwykłych przygodach rodziny Torneko. Torneko's Adventures 3: Mysterious Dungeon rozgrywać się ma w sześć lat po wydarzeniach, jakie opowiedziano w Torneko: The Last Hope na cudownej, w pełni trójwymiarowej rajskiej wyspie. Premiera Torneko's Adventures 3: Mysterious Dungeon jeszcze w tym roku.

www.enix.com

NGC ■ *Nowy Sonic na World Hobby Fair*
Duet Sega-Sonic Team ogłosił, że goście japońskiego World Hobby Fair, imprezy, jaka odbędzie się w dniach 13-14 lipca, będą pierwszymi, którzy ujrzą nową grę z Sonikiem w roli głównej! Bliższe szczegóły (m.in. czy GameCube jest dlań jedyną platformą) oraz datę premiery nowego Sonika poznamy już wkrótce.

www.sega.com

PS2 ■ *She, the Ultimate Weapon*
Konami ujawniło plany stworzenia gry bazującej na popularnej japońskiej mandze - "She, the Ultimate Weapon". Jej bohaterem jest chłopak, który ma (nie)szczęście zakochać się w dziewczynie, która jest "bronią ostateczną". Bliższych szczegółów nt. jej playstationowego wcielenia nie znamy, wiemy tylko to,

Beach Spikers

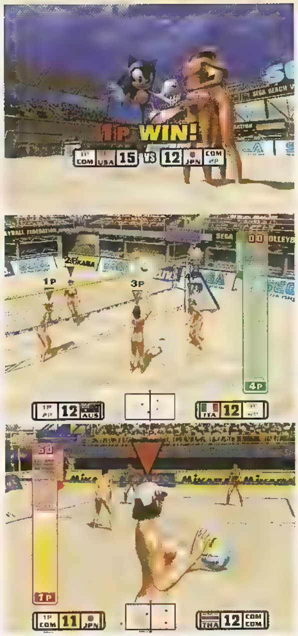
Platforma: **PS2**
Gatunek: **Sport**
Producent: **SEGA**
Strona: **www.sega.com**

Stopień zaawansowania: 96%

Siatkówka plażowa to rewelacyjny temat na grę. Zwłaszcza latem. Szczególnie gdy jej bohaterkami są... no właśnie - kobiety. Czego więcej do szczęścia, jak nie plaży z gorącym piachem i aktywnych kobiet w bikini (ewentualnie zimnego drinka) może życzyć sobie mężczyzna w czasie sierpniowych upałów?

Beach Spikers pozwoli graczom wziąć udział w meczach światowych mistrzostw w siatkówce plażowej kobiet. Zwycięstwa wynagradzane będą dodatkowymi punktami, które będzie można przeznaczyć na poprawienie charakterystyki zawodniczek. Niewątpliwym atutem Beach Spikers będzie tryb multiplayer - do 4 graczy naraz (każdy kontroluje jedną z pań). Komunikowanie między graczami odbywać się będzie za pomocą uprzednio przygotowanych fraz. Możliwe także stanie się stworzenie własnej siatkarki tak, by grający miał tę wyśnioną i wymarzoną. W tym celu twórcy gry stworzyli ponad 50 twarzy i pozwolili na dobór fryzury oraz koloru włosów. Możliwa ma być także zmiana bikini (niestety poza ekranem) i okularów słonecznych.

Premiera Beach Spikers - i dynamiczna kamera ukazująca dokładnie to, co powinna, by zadowolić szow... graczy - odbędzie się już w sierpniu.



Pojechali!...

„**Ion Storm zawiodło** w wyniku braku koncentracji, który przyszedł z samej góry... Gry nie powstają bez autorytetu, jaki jest w stanie zmusić wszystkich do współdziałania. Podstawowym błędem Romero było założenie, że samo wymyślenie tytułu oznacza sukces w praktyce. Sądzę, że ma szansę na wielki powrót w świecie gier na komputery przenośne. Nie wierzę bowiem, by kiedykolwiek utracił entuzjazm w stosunku do gier. Jeśli będzie potrafił odnaleźć w sobie niegdysiejszy szacunek do pracy, jest chyba w stanie zaskoczyć nas czymś fajnym."

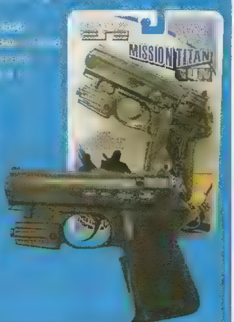
John Carmack o Johnie Romero, Ion Storm Dallas i pomyłkach, które doprowadziły do upadku Ion Storm Dallas.

„**Rozmawiałem z id Software o DOOM-ie III.** Nic jak dotąd formalnie nie ustalono, ale to jest coś, co naprawdę chcę zrobić. Z tą całą interaktywnością i stworzonym przez nich engine'em graficznym - to jest jak kręcenie filmu, a może lepiej, bo ten film nie będzie zawsze taki sam, on musi być interaktywny. No i ten nastrój - mroczny, zły, i tak pasujący do mnie."

Trent Reznor (Nine Inch Nails), stary przyjaciel id Software, na temat ewentualnego powrotu w roli kompozytora soundtracku do DOOM-a III.

„**Z zakochiwaniem się jest trochę tak**, jak z byciem nocnym stróżem w jakiejś fabryce, który każdej nocy widzi kobietę wywożącą na taczce piach. Każdej nocy zawsze to samo. Noc w noc... nie robi sobie z tego nic, dopóki nie pojmie, że ona wywozi nie piach, lecz taczki!"

Levelord, level designer z Ritual Entertaiment, o miłości.



Star Wars: The Clone Wars

Platforma: **PS2, NGC**
Gatunek: **Akcja**
Producent: **Lucas Arts**
Strona: **www.lucasarts.com/products/starwarstheclonewars/**

Stopie• zaawansowania: **81%**

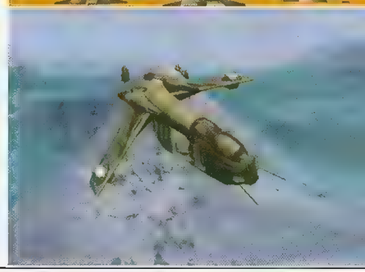
Mamy nadzieję, że radość nie jest przedwczesna, ale widzi nam się, że komputerowe Star Wars chwile kryzysu - tego z lat 1999-2000 - ma już za sobą. Ostatnie tytuły ze złotym logo - a zwłaszcza Rogue Leader na NGC, Jedi Outcast na PC i planowane na październik Star Wars: The Clone Wars (PS2 NGC) - dowodzą, że znowu można pokładać nadzieję w starym dobrym LucasArtsie.

Clone Wars stanowi stadium pośrednie między Force Commanderem, a więc klasycznym RTS-em, a Demolition, czyli starwarsowym Destruction Derby. Na szczęście innych cech wspólnych z wymienionymi "osiągnięciami" LA - prócz ogólnego podobieństwa - doszukać się nie sposób i Clone Wars zapowiada się znakomicie. Również dlatego, że LucasArts zrezygnował z chybionego pomysłu, by "rozegrać" znany już film, a interaktywne Wojny Klonów rozpoczynają się tam, gdzie kończył film - w chwilę po scenie, w której Palpatine dogląda startu pierwowzorów IDS-ów wypełnionych wojskami Republiki.

W grze wcielimy się w padawana - Anakina Skywalkera, rycerza Jedi Obi-Wana Kenobiego, a nawet wyjątkowego (bo obdarzonego przez George'a Lucasa fioletowym mieczem świetlnym) mistrza Mace Windu. Ci kierować będą (a poprzez nich - my) republikańską armią klonów w czasie 16 kampanii, m.in. na Geonosis, lodowej planecie Rhen Var czy ojczyźnie Wookiech - Kashyyyku! Wszystko po to, by zapobiec zbudowaniu najpotężniejszej broni, jaką kiedykolwiek dysponowało Impe... Sithowie - Gwiazdy Śmierci!

Wojny Klonów rozpoczną się w październiku.





co powiedziało Konami - że będzie wielowątkową i oferującą w różne zakończenia grą adventure. Premiera She, the Ultimate Weapon odbędzie się wiosną 2003.

www.konami.com

PS2 ■ ***Defenders of the Universe***

Duet Treasure-Conspiracy podał do wiadomości publicznej kilka szczegółów nt. action-adventure z bohaterami Tiny Toons (Animkami) w rolach głównych - Tiny Toon Adventures: Defenders of the Universe. Celem gry będzie powstrzymanie inwazji Obcych, dowodzonych przez Montanę Maksa - czego próbować będzie do 4 bohaterów równocześnie podczas przemierzania plansz i z wykorzystaniem elementów znanych filmów: "Star Wars", "Indiana Jonesa" itp. Premiera Tiny Toon Adventures: Defenders of the Universe - jeszcze tego lata.

www.planetswing.de

GBA ■ ***Ed, Edd 'n' Eddy***

Crave Entertainment poinformowało, że już wkrótce posiadacze GBA, rozmiłowani w popularnej kreskówce o przygodach trzech małych Edwardów, będą mogli spróbować własnych sił, by dorównać im determinacją w dążeniu do celu. Celem tym zaś, zupełnie jak w kreskówce - są 'jawbreakers', a ściślej - dożywotni abonament na dostawy tych cukierków - główna nagroda w konkursie, w jakim startują. W trakcie gry, składającej się z 12 poziomów, kierować będziemy dowolnym spośród nich (każdy ma mocne i słabe strony), w razie konieczności zmieniając postać.

www.cravegames.com

Konsole ■ ***Tokyo Game Show 2002***

The Computer Entertainment Software Association (CESA) ogłosiło czas i miejsce tegorocznych targów Tokyo Game Show 2002: 20-22 września, Makuhari Messe, Tokio. Informacja ta jest ważna o tyle, że TGS, będąc jedną z największych imprez tego typu w Japonii, zgromadzi pod jednym dachem 74 twórców, w tym Bandai, Capcom, Enix, Hudson, Koei, Konami, Namco, Square, Sega i Tecmo i bez wątpienia będzie sceną, na której wyjawi się wiele branżowych tajemnic... Czekamy z niecierpliwością!

tgs.cesa.or.jp/english/

Xbox ■ ***Halo 2 w produkcji***

Microsoft's Xbox General Manager (czyli człowiek, który o Xboxie wie wszystko) - J. Allard, potwierdził obiegające od pewnego czasu świat pogłoski, jakoby w studiach Bungee trwały już prace nad Halo 2, sequelem jednej z najlepszych gier na tę konsolę. Jego zdaniem jednak, nie ujrzy ona światła dziennego wcześniej niż na Święta 2003 roku.

www.xbox.com

PS2 ■ ***Popeye: Hush Rush for the Spinach***

Oglądanie klasycznych kreskówek w poszukiwaniu inwencji do powstania gier przynosi rezultaty. A przynajmniej przyniosło Trecision, które poinformowało, że w 2003 dane będzie graczom wcielić się w marynarza Popeye'a - i ruszyć z piskiem opon (tak, tak, gra będzie wyścigówką), z imieniem Olivii Oil na ustach i naturalnie odpowiednią porcją szpinaku w żołądku. Więcej szczegółów - wkrótce.

www.trecision.com

PS2 ■ ***Warhammer 40.000***

Jak informuje Kuju PLC, dumne z faktu, że to właśnie ono zostało wybrane przez THQ, nie tylko właściciele Xboxów będą mogli zwalczać tyranidzką ochydę w imię nieśmiertelnego Imperatora. Za ich sprawą bowiem szansę taką otrzymają także właściciele PS2! Niestety Kuju zachowało trzeźwość umysłu nawet w chwili triumfu i nie zdradziło żadnych dalszych szczegółów...

www.kuju.com

Tork

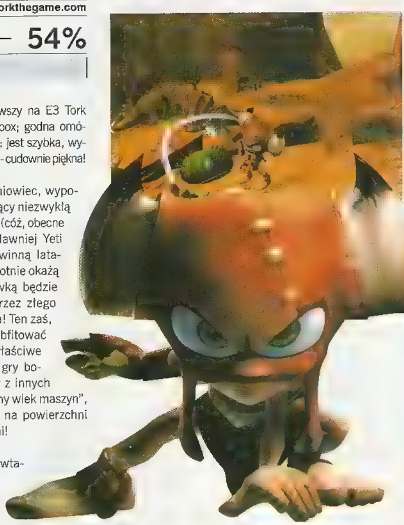
Platforma: **Xbox**
Gatunek: **Platformówka 3D**
Producent: **Tiwak/Microsoft**
Strona: **www.torkthegame.com**

Stopień zaawansowania: **54%**

Zaprezentowany po raz pierwszy na E3 Tork jest platformówką 3D na Xbox; godna omówienia jest z kilku powodów: jest szybka, wymagającą, a przede wszystkim - cudownie piękna!

Tytułowy bohater, Tork, to mały jaskiniowiec, wyposażony początkowo w bolas i dysponujący niezwykłą mocą przemiany w niszczycielskiego yeti (cóż, obecne Tiwak - bezpośredni twórcy gry, to dawniej Yeti Software), pancerne armadillo, czy zwinną latającą wiewiórkę. Zdolności te niejednokrotnie okażą się bezcenne podczas gry, której stawką będzie nie tylko los ojca Torka, porwanego przez złego czarownika Orgusa, ale... całego świata! Ten zaś, jak na platformówki 3D przystało, obfitować ma we wszelkie niebezpieczeństwa właściwe dla prehistorii, i nie tylko! W trakcie gry bowiem przyjdzie nam odwiedzić światy z innych czasów - wieków średnich, "fantastyczny wiek maszyn", a nawet - w końcu - świat istniejący na powierzchni komety zmierzającej w kierunku Ziemi!

Wszystkie te elementy, a więc niepowtarzalny bohater i równie niecodzienne zdolności, ogromny, zróżnicowany świat gry, cudowna oprawa audio-wizualna i - co równie ważne - znający swój fach, niegdyś odpowiedzialni za Raymana twórcy składają się na obraz gry wyjątkowej. Warto zatem już od tej chwili czekać, nawet mimo że Tork zawita na ekranach naszych telewizorów (a może i monitorów?) najwcześniej wiosną 2003.



Kompilacje, lokalizacje...







Już wkrótce premiera polskiej wersji docenionej zagranicą gry strategicznej Disciples II. Wraz z firmą CD-Projekt przygotowaliśmy dla was konkurs, w którym będziecie mogli wygrać atrakcyjne nagrody.

By wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1) Kto jest wyższy - kransolud czy ork?
2) Kto rzuca potężniejsze czary - barbarzyńca czy mag?

Znasz odpowiedzi? Wyślij je pod adres redakcji KONIECZNIE na kartce pocztowej. Jeśli uważasz, że pytania są za trudne, odpowiedzi na nie wszystkie powinieneś znaleźć w klasycznych książkach fantasy - wystarczy tylko poszukać.

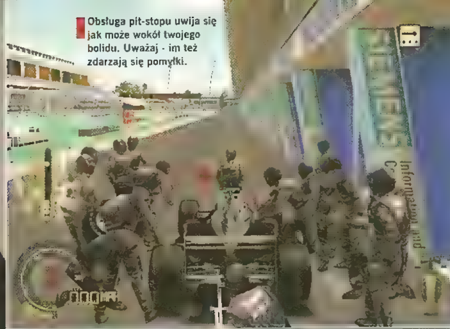
A co jest do wygrania?

10 egzemplarzy gry Disciples II

Na zgłoszenia czekamy do 15 sierpnia 2002



Modele samochodów są bardzo szczegółowe.



Obsługa pit-stopu uwija się jak może wokół twojego bolidu. Uważaj - im też zdarzają się pomyłki.



Widok z kasku kierowcy. Nieźle, co?

ACTION TIPS BONUS

Przejeżdżając przez strefę, w której wydarzył się wypadek, uważaj, by nie wpaść na oderwane skrzydło lub koło innego bolidu.

ocena

Najlepsze, choć nie pozbawione drobnych wad, wyścigi Formuły 1.

Grand Prix 4

Czas na Grand Prix z Geoffem Crammondem!

Podział na rynku gier komputerowych, poświęconych zawodom formuły pierwszej, dokonał się już dawno temu - kiedy firma Micropose wypuściła grę Grand Prix, legendarnego designera Geoffa Crammonda. Kolejne jej części potwierdziły tylko, że jeśli chodzi o symulację zawodów Formuły 1, na samym szczycie znajdują się realistyczne i dopieszczone w najmniejszych szczegółach tytuły stworzone przez Geoffa. Potem długo, długo, baaardzo długo nie ma nic, aż wreszcie gdzieś tam z pit-stopu wyjeżdża cała chmara pozostałych gierek (na czele pruje seria F1 firmy EA Sports). Grand Prix jest wynikiem wyboru, dokonanego przez zawodowców i profesjonalistów, którzy oglądają wszystkie wyścigi i znają statystyki - pozostałe gry są dla amatorów, którym wystarczy jako taka symulacja rzeczywistości, za to z efektownymi kraksami i niewygórowanym poziomem trudności.

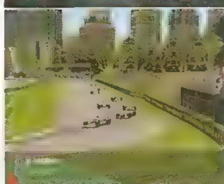
Producent:	**Microprose**
Dystrybutor:	**CD-Projekt**
Gatunek:	**symulacja**
Wymagania:	**PII 400 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator:	**16 MB**
Inne platformy:	**nie**



Grand Prix 4, najnowsza część serii, w tym układzie sił niczego nie zmienia. To gra najbardziej realistyczna, najwierniej oddająca warunki oraz przebieg wyścigu. A w czwartej części jeszcze bardziej ją udoskonalono, jeszcze bardziej oddano realia wielkich imprez Grand Prix. Podstawową zmianą, jaką wprowadzono w Grand Prix 4, jest nowy, w pełni trójwymiarowy engine graficzny, który wreszcie korzysta z możliwości oferowanych przez współczesne karty graficzne. W tym środowisku odtworzono z niebywałą precyzją 17 torów, na których rozgrywane są wyścigi Grand Prix, wykorzystując przy tym 30 tysięcy fotografii i dane, jakie pobrano z satelitarnego systemu GPS. To wpłynęło na poziom odwzorowania torów w dramatyczny sposób - teraz dopiero są to prawdziwe trasy Formuły 1: z drobnymi wzniesieniami, z ledwo dostrzegalnymi zwężeniami trasy, z szerszymi w odpowiednich miejscach krawężnikami. Wydawać by się mogło, że to tylko kosmetyka, ale tak naprawdę zmiany te mają bardzo duży wpływ na strategię prowadzenia bolidu, co nie pozwala na automatyczne przeniesienie do Grand Prix 4 taktyk, jakie stosuje się w poprzedniej części gry.

// Grand Prix 4, najnowsza część serii, to gra najbardziej realistyczna, najwierniej oddająca warunki oraz przebieg wyścigu Formuły 1. //

Inne przeobrażenia w dużej mierze są konsekwencją zmiany engine'u. Pojawiła się - po raz pierwszy trójwymiarowa - obsługa pit-stopu, czyli zespół kilkunastu specjalistów, którzy poruszają się podczas zmiany opon czy uzupełniania paliwa z wirtuozerią godną baletmistrzów. To zgrany zespół, ale tak jak w rzeczywistości, również im zdarzają się pomyłki (!!!), dzięki czemu wrażenie uczestniczenia w prawdziwym wyścigu Grand Prix wzrasta. Konsekwencją wprowadzenia nowego silnika jest także udoskonalony system wykrywania kolizji, teraz elementy takie jak np. urwane skrzydło są obiektami, z którymi mogą zderzyć się samochody innych kierowców. Co prawda, tylko przez chwilę, bo stosunkowo szybko znikają (odciągane na bok przez obsługę toru), ale i tak wprowadzenie takiego aspektu, znanego przecież z prawdziwych wyścigów, nieraz prowadzi do nieoczekiwanej straty cennego czasu.



Nowy engine sprawia, że wyścigi wyglądają niemal tak jak w telewizji.

Ogromne wrażenie robi także sztuczna inteligencja kierowców. Jak zwykle w grach serii programiści włożyli w nią wiele wysiłku i ma to swoje odwzorowanie na ekranie. W Grand Prix 4 nie ścigasz się z grupą reagujących jednakowo - i bezbłędnie - robotów, tylko z wirtualnymi kierowcami, którzy tak jak prawdziwi odpowiednicy mają słabe strony, stosują różne strategie czy w inny sposób reagują na daną sytuację na torze.

Diament pod nazwą Grand Prix 4 ma oczywiście pewne rysy, co zresztą znalazło odbicie w ocenie. Nowy engine graficzny jest bardzo dobry (także jeśli chodzi o wymagania sprzętowe), ale w żadnym razie nie jest przełomem w trójwymiarowej grafice. Kilka drobniejszych niuansów wyścigów Grand Prix nie zostało tu uwzględnionych - np. różnice między ogumieniem firm Michelin i Bridgestone. Nawet mimo to Grand Prix 4 co najmniej o jedno okrążenie wyprzedza konkurencję. I nawet nie myśli o zjeździe do pit-stopu.

Borek

Legenda ścigałek: Geoff Crammond, uznawany jest za jednego z największych i najbardziej utalentowanych projektantów gier komputerowych. Pierwszym głośnym tytułem, który stworzył, była gra Stunt Car Racer. W chwili obecnej pracuje podobno nad jej kontynuacją. Obyśmy nie musieli za długo czekać.



Dino szykuje się do ataku na nogi żołnierza.



W centrum bazy znajduje się obsługa, którą trzeba wyprowadzić z zagrożonego obszaru.



Tak działa X-rifle. Na mniejsze dinozaury wystarczy jeden strzał.



Menu gry. Proste, miłe i przyjazne.

ACTION TIPS BONUS

Broń snajperska pozwala położyć jednym strzałem mniejszego dino, ale na duże sztuki potrzeba już kilku kul. Pamiętaj, że czas przeładowania snajperki jest długi, a sporej wielkości dinozaury piekielnie szybkie. Uniwersalną bronią jest tu Machine Gun.

Carnivores: Cityscape

Każda potwora ma swego amatora.

Protoplastą Carnivores: Cityscape była seria Deer Hunter wydana przez Wizard Works w 1997 roku. Kilka lat później pojawiło się zapotrzebowanie na symulator polowania innego rodzaju. Gracze zapragnęli czegoś więcej niż północnoamerykańskich niedźwiedzi czy syberyjskich tygrysów. Pojawiło się Carnivores - gra, w której można było zapolować na prehistorycznego, wielkiego jak stodoła zwierza.

Carnivores: Cityscape nie jest już klasycznym symulatorem, ale raczej grą w rodzaju Tresspasera, z przewagą strzelaniny w TPP. Grę podzielono na szereg misji o różnych stopniu trudności. Zadania są różnorakie, jednak przede wszystkim należy eliminować rozszalałe bestie. W Carnivores występuje stosunkowo niewiele gatunków dinozaurów, w zamian mamy spore ich zagęszczenie. Zupełną innowacją jest możliwość gry... drapieżcami. Można sprawdzić, jak to jest, gdy ma się półtorametrową paszczę najeżoną 10-centymetrowymi zębiskami i cielsko o wadze kilku ton. Każdy, kto grał w Alien vs. Predator 2 (misja Obcego), poczuje się jak w domu. Sterowanie jest bardzo podobne, a i możliwości bestii bardzo zbliżone.

Aby pokonać rozpędzonego giganotosaurusa nie wystarczy "chęć szczera". Do dyspozycji łowcy oddano arsenał broni, dostępnej już na początku gry. Jedyne ograniczenie to takie, że jednorazowo można zabrać ze sobą tylko dwa modele pukawek. Do dyspozycji mamy: Sniper Rifle, Grenade Launcher, Machine Gun, X-rifle, Pistol. Ten ostatni (pistolet) wyposażono w nieograniczoną ilość amunicji, ale tradycyjnie pociski charakteryzują się niewielką siłę obalającą. Pozostałe pukawki to nieco futurystyczne wersje współczesnych rodzajów broni. Jedyną giwerą, odbiegająca od tej charakterystyki, jest X-rifle. To armata strzelająca kulami energii.

Otoczenie i środowisko graficzne w grze stanowi sześć głównych map: Wilderness, CityScape, Aqueducts, Subway, Slums. Mimo że wykonano je poprawnie, na pewno nie wywołują takiego wrażenia jak te w Serious Sam 2. Ulice czy konstrukcje w mieście to proste i raczej mało wyrafinowane obiekty. Szereg niemal identycznych brył wygląda przeciętnie. Budynki to bryły bez okien i drzwi, a na ulicach świecą nieliczne lampy - i to już właściwie koniec atrakcji. Nie inaczej jest na innych mapach. Las, mimo że podobny do tego z Serious Sam 2, nie sprawia tak dobrego wrażenia. Gdzie mu tam do dziczy w Alien vs. Predator 2 - to nie ta klasa.

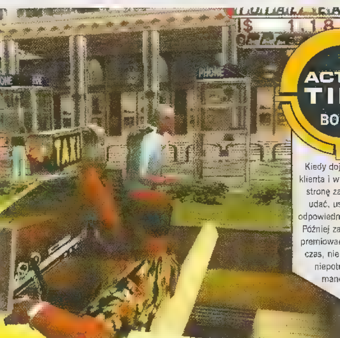
Innowacji i zmian w Carnivores:Citysacape uświadczymy wiele - w większości na lepsze. Ogólny efekt nie jest może rewelacyjny, ale mimo to Carnivores: Cityscape dostarcza porządnej dawki adrenaliny, ma poprawny scenariusz, widoczki i masę gotowych do przerobienia wrogów. Produkt ze średniej półki, który możecie zakupić, jeśli macie ochotę na "Park Jurajski" w własnym pokoju.

Takasha Wurt

ocena

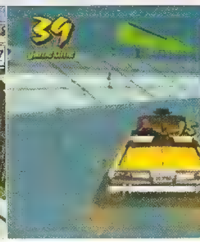
Po Carnivores 1 i 2 oraz Carnivores: Ice Age wydawało się, że kontynuacja serii nie ma sensu. Okazuje się jednak, że zmiana charakteru gry może jej pomóc.

Producent: **SunStorm**
Dystrybutor: **Infogrames**
Gatunek: **TPP**
Wymagania: **PIII 500, 64 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Multiplayer: **Tak**
Inne platformy: **Nie**



Wskakuj do mojej taryfy. Obiecuję - zdążymy na czas!!!







Jeżdżąc taryfą, nieraz będziesz wykonywał nieprawdopodobne akrobacje.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy dojeżdżasz do klienta i wiesz, w którą stronę zamierza się udać, ustaw się w odpowiednim kierunku. Później zaoszczędzisz premiowany punktami czas, nie wykonując niepotrzebnych manewrów.

Crazy Taxi

Na lotnisko, taaa? Się robi, taaa? To będzie stówka, panie sympatyczny, taa?

Kiedy czytasz o Crazy Taxi, kolejnej konwersji na PC konsolowej gry na Dreamcasta, zadajesz sobie pytanie: czy można w to w ogóle grać dłużej niż dziesięć minut? To prawda - pomysł na nią jest tak prosty, że aż dziw bierze, iż ktokolwiek zaryzykował własne pieniądze gwarantując fundusze na jej realizację. Jesteś taksówkarzem w nadmorskim amerykańskim mieście. Wszyscy mieszkańcy są uśmiechnięci i pozytywnie nastawieni do życia. I wszyscy gdzieś się spieszą. Ty jako taksówkarz musisz zwijać ich z ulicy i dostarczać na miejsce jak najszybciej, co wcale nie znaczy, że bezpiecznie. Każdy pasażer to punkty-dolary i dodatkowy czas. Jeśli słabo ci idzie, czas się kończy i przegrywasz, widząc na połowie ekranu klasyczny napis Game Over. Niewiele, prawda? A mimo to ta gra wciąga tak, że przez trzy dni grałem właściwie wyłącznie w Crazy Taxi - w tym czasie Warcraft III, Morrowind i Medal Of Honor: Frontline na PS2 osiadały kurzem, czekając na swoją kolej.

Dlaczego? To zasługa grywalności, jakiej uświadczyć można tylko na automatach (skąd zresztą Crazy Taxi pochodzi). Oprawa graficzna i dźwiękowa gry jest już lekko przestarzała - chociaż w tym przypadku wolałbym użyć określenia "starej szkoły" - i to niestety widać oraz słychać. Jednak w przeciwieństwie do nich ten magiczny element, który z braku lepszych słów nazywamy w recenzjach "grywalnością" jest tu nadal, i ma się dobrze, jak świeżo zwerbowany kadet. Prosty pomysł zrealizowano tu bez udziwnień i niepotrzebnych komplikacji - w sposób porywający dynamiką i nie dający chwili oddechu czy odpoczynku. Kiedy już zaczniesz, musisz grać nieustannie, dobrze zatem, że uzależnienie to nie wpływa w negatywny sposób na stan zdrowia (poza wzrokiem, które psuje się od wpatrywania się w monitor), bo wtedy programiści z Segi wylądowaliby w pierdlu. A tak ich dzieci pójdą na lody za pieniądze, które wydasz na tę grę.

Jah Jah

ocena

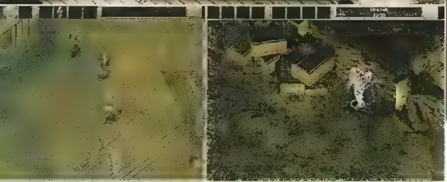
Oldschoolowa gra wciągnie cię po uszy.

Producent: **Sega**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **ścigałka**
Platforma: **PIII 500 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Multiplayer: **Dreamcast, PS2**

Szalona taksa: Mieliśmy kiedyś w redakcji przypadek z naprawdę szalonym taksówkarzem. Wracaliśmy kiedyś z pewnego ważnego spotkania kolegium redakcyjnego (o 4 nad ranem?) taksówką, której kierowca udawał przez całą drogę, że mówi po węgiersku. Dziwne!



W tej knajpce zaczyna się cała przygoda.





Im dalej w grę tym gęściej trup ściele się.



Mapa lokacji ma dwa poziomy zbliżenia.

Another War

Allo, Allo w stylu RPG.

ACTION TIPS BONUS

Zaglądaj wszędzie, gdzie się da, i zbieraj wszystkie przedmioty; szczególnie te, które dodają ci energii (jedzenie). Walka w grze jest wyczerpująca i bez uzupełniania energii daleko nie zajdziesz.



Nie mówcie że nie macie skojarzeń z Falloutem.

ocena

Humor nie ratuje tej niedopracowanej polskiej produkcji.

Producent: **Mirage**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **action/RPG**
Wymagania: **PII 433 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

Od dziecka z utęsknieniem czekam na polski produkt, który z dumą mógłbym pokazać znajomym zza granicy. Nie żebym takowych miał, ale pomijając ten drobny szczegół, większość znanych mi z życia codziennego owoców polskiej myśli technicznej jest co najwyżej OK. Tak jak nasza piłka nożna. Oczywiście wszyscy znamy te tłumaczenia - bo nie ma tyle pieniędzy, ile mają za granicą, bo materiały nie te, a i rynek nie tak chłonny. W porządku, ale chciałoby się kiedyś, przechodząc już do sfery zainteresowań naszego magazynu, zagrać w polską grę, której właściwie nie można by było nic zarzucić. Mogą to robić Czesi (Hidden & Dangerous), mogą mieszkańcy byłych republik radzieckich (Evil Islands), czemu nie my? Bo u nas nadal to nie wychodzi - a już myślałem, że Another War zmieni tę sytuację.

Niestety nowa gra twórców Mortyra nie przekonuje "4 kompaktami grania". Już od pierwszych chwil czuć, że coś nie do końca jest tak, jak być powinno. Wygląd menu głównego, czcionek w nim zastosowanych, to, jak prezentuje się ekran ładowania gry itd. sprawiają wrażenie lekko niedopracowanych - albo dopracowanych, ale bez tej przysłowiowej iskry bożej. Ponieważ jednak nie przystoi czepiać się takich szczegółów jak wygląd menu, idziemy dalej... I tu kolejne rozczarowanie. Właściwie cały projekt graficzny gry zapożyczono - i to dość nachalnie - z dwóch kultowych serii RPG, czyli Baldur's Gate'a (plus, powiedzmy, Planescape: Torment) oraz Fallouta. Podczas gry co chwilę napotykamy ekrany, przedmioty, rozwiązania znane z tych dwóch tytułów. Znane - ale wykonane ciut gorzej niż w oryginałach, które i tak w chwili obecnej mają już po kilka lat na karku. A przecież jeśli nie możemy konkurować z zagranicznymi studiami projektowymi pod względem zaplecza sprzętowego czy finansowego, możemy przynajmniej zaskoczyć nowatorskimi i oryginalnymi rozwiązaniami. Albo przynajmniej tym, co w grach kosztuje najmniej - czyli fabułą.

// To jest doprawdy nie do zniesienia i już po kilku takich potyczkach po prostu będziesz miał Another War po dziurki w nosie. //

I tu przynajmniej panów z Mirage'a mogę pochwalić. Gra zaczyna się w małym francuskim miasteczku, gdzie o spotkanie poprosił cię stary znajomy. Znajomy, który wkrótce po twoim przybyciu na miejsce spotkania - gospody, wpada, zresztą wraz z tobą, w łapy nazistowskich oprawców. Chwilę wcześniej udaje mu się jeszcze opowiedzieć o tajemniczej mapie, prowadzącej do jeszcze bardziej tajemniczego skarbu, która za żadną cenę nie może dostać się w niepowołane ręce. Niepowołane, czyli te, które unoszą się w geście hitlerowskiego pożegnania. Tak zawiązana akcja unosi potem bohatera i jego drużynę przez całą niemal Europę - aż do zaskakującego finału. To, co na pewno zaliczamy do zalet gry, to sporo humoru w dialogach i sytuacjach oraz mnóstwo odwołań, często ironicznych, do klasycznych filmów wojennych i dzieł literatury.

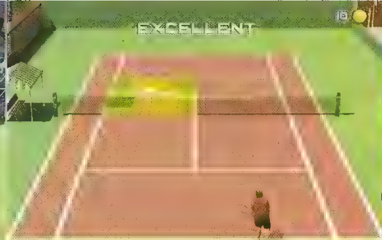
Sama rozgrywka przypomina to, co znamy ze wspominanych już Baldur's Gate'a czy Fallouta. Obserwując działania w rzucie izometrycznym, przechodzimy przez lokację, rozmawiamy z postaciami (wybór kwestii dialogowych), rozwiązujemy zagadki (zmieniające się w zależności od wybranej na początku profesji postaci) i walczymy. Właściwie standard, ale w jednym przypadku zrealizowany tak nieudolnie, że cała gra nadaje się do niczego. Chodzi o system walki, który zdecydowanie ciągnie ocenę w dół. Kiedy dojdzie do zbrojnego starcia z przeciwnikami, atakujesz klikając myszką postacie wrogów. Niestety jedno kliknięcie oznacza wykonanie tylko jednego ataku - zatem by zadać serię ciosów lub wystrzelić serię strzałów z karabinu, musisz cały czas klikać wrogów. Problem w tym, że naziści cały czas biegają po ekranie, więc bitwa sprowadza się do chaotycznego przesuwania myszki po ekranie i rozpaczliwego klikania z nadzieją, że akurat uda się przyszpilić Szkopa. A to jest doprawdy nie do zniesienia i już po kilku takich potyczkach po prostu będziesz miał Another War po dziurki w nosie. Cenega zapowiada już patch, który poprawi tę usterkę, ale zanim go otrzymamy - i okaże się, że rzeczywiście rozwiązuje problem - niewielka przyjemność z grania w tę mało oryginalną i niedoszlifowaną grę nie zrównoważy frustracji wywoływanej systemem walki. Nadal nie mam co wysłać znajomym z zagranicy.

Jah Jah

Polak potrafi: Mimo wielu niezbyt udanych polskich gier, które od czasu do czasu trafiają na rynek, przyznać trzeba, że mamy na koncie kilka udanych tytułów - Starmageddon, serię strategii Earth, itd. Na kolejną udaną grę zapowiada się Chrome, firmy Techland. Trzymamy kciuki!



Jeden z rzadkich momentów, w których piłka i rakieta naprawdę mają styczność ze sobą.



Opcje treningu są rozbudowane. Pytanie tylko - po co ćwiczyć umiejętności w słabej grze?



Zaczynając tryb kariery, możesz określić imię i wygląd własnego tenisisty. Standard!

ACTION TIPS BONUS

By móc grać w miarę płynnie, zmniejsz liczbę detali lub po prostu kup o niebo lepszy Virtua Tennis.

Roland Garros 2002

Trzymać z dala od głównego kortu.

Kilka tygodni temu Albert Costa i Seren Williams zgarnęli dla siebie nagrodę turnieju French Open - imprezy, która najpewniej stoi za wysypem najróżniejszych gier tenisowych na PC-ty i inne platformy. Roland Garros 2002 to najbardziej oficjalna, licencjonowana symulacja tego turnieju, niestety jednocześnie najsłabsza wśród konkurencji (Virtua Tennis, Tennis Masters Series, Agassi Tennis Generation 2002 na PC i Smash Court Tennis na PS2).

Według materiałów prasowych i rozlicznych logosów wynalazku, jakie pojawiają się na większości ekranów gry, Roland Garros 2002 działa na bazie - podobno rewolucyjnego i podobno najnowocześniejszego - engine'u zwanego NGT (skrót od zobowiązującej nazwy Next Generation Tennis. Wydaje mi się jednak, że to engine jest główną przyczyną słabości gry, bowiem RG 2002 działa po prostu tragicznie). Być może NGT jest systemem zbyt rewolucyjnym i zbyt nowoczesnym jak na całkiem tłuste komputery w redakcji. W każdym razie na żadnym z nich nie udało się odpalić gry tak, by działała w sposób satysfakcjonujący (choć przyznaję, że nasz redakcyjny kombajn był akurat w serwisie). Cały czas coś zwalniało, coś haczyło, a rozegranie meczu było po prostu niemożliwe. Także dlatego, że zwolnienia powodowały, iż zawodnicy zdawali się trafiać piłki, które były w zupełnie innej części kortu, lub nie odbijać tych, które były tuż przy nich. A wszystko to wina skokowych animacji. Wyjściem jest oczywiście zminimalizowanie liczby detali, ale - po pierwsze - gra wygląda wówczas paskudnie, a po drugie - to przecież gra w tenis i jedyne, co tu jest do przedstawienia, to kilka postaci wokół kortu oraz piłeczka. To nie powinno aż tak żyłować sprzętu.

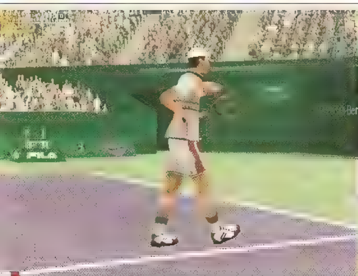
Ze względu na tę podstawową wadę z trudem przychodzi dostrzeżenie zalet Roland Garros 2002. Gra oferuje sporo - standardowych - trybów rozgrywki, opcję gry dla wielu graczy oraz możliwość wcielenia się w prawdziwych zawodników. Niestety konkurencja jest ostatnio wyjątkowo silna i dla RG 2002 po prostu nie ma już miejsca.

Jak Jak

ocena

Zaskakująco nieudana gra w tenis.

Producent: **Wanadoo**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 500 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS2, GBA**



A kiedy nie idzie ci w tenisie, może spróbować swoich sił w chodzie.



Powtórki świetnie ukazują dynamikę meczu.



Nawet w środku najbardziej zażartego pojedynku, znajdzie się czas na pogaduchy.

ACTION TIPS BONUS

Nie biegaj bez potrzeby po korcie - zwiększa to zmęczenie zawodnika, a co za tym idzie - sprawia, że wolniej biega i słabiej uderza.

Tennis Masters Series

Wystaw go w dublach - to godny konkurent Virtua Tennisa.

W przeciwieństwie do Roland Garros 2002, którego recenzję również znajdziecie w tym numerze Action Plusa, Tennis Masters Series zaskoczył wysokim poziomem wykonania i dużą grywalnością. Tym bardziej że gra trafiła na rynek bez większych zapowiedzi i dużej akcji promocyjnej.

Tennis Masters Series to gra powstała przy współpracy z organizacją ATP i choć nie ma tu autentycznych zawodników - możemy wziąć udział w najbardziej prestiżowych turniejach tenisowych na świecie. To zresztą właściwie jedyny tryb i jedyna treść gry, bowiem poza rozegraniem serii turniejów odbywających się na całym świecie, menu główne oferuje tylko i wyłącznie dostęp do pojedynczego meczu i opcji. Trudno to jednak uznać za wadę - takie rozwiązanie wynika z przyjętego z góry założenia gry, a w tym gatunku najważniejsze są przecież pojedynki na korcie.

A te na szczęście zrealizowano bardzo dobrze. Tennis Masters Series stara się dużo bardziej realistycznie odtworzyć przebieg walki dwóch tenisistów, o czym świadczy chociażby współczynnik zmęczenia graczy. A ten maleje wraz z przedłużającym się czasem trwania pojedynku. O bardziej "symulacyjnym" charakterze gry świadczy również liczba aż czterech dostępnych graczowi uderzeń, rzeczywiście różniących się od siebie (a to wcale nie jest takie oczywiste, wystarczy spojrzeć choćby na wspominany już w tej recenzji tytuł Roland Garros 2002).

Nic nie można zarzucić także oprawie graficznej i dźwiękowej Tennis Masters Series. Co ważne, gra chodzi dobrze nawet na słabszych konfiguracjach sprzętowych, co przy bogactwie ciekawych rozwiązań graficznych (stylizowanych na telewizyjną relację z meczu) naprawdę świadczy na korzyść programistów z Microids. W gatunku gier tenisowych najlepszym tytułem nadal pozostaje Virtua Tennis, jest to bowiem gra, w której zrezygnowano tylko w niewielkim stopniu z realizmu, co daje niewiarygodną wręcz grywalność i przyjemność płynącą z rozgrywki. Tennis Masters Series nie pozostaje jednak daleko w tyle, a zważywszy na cenę 49 zł, przelicznik jakość/cena wypada naprawdę korzystnie.

Borek

ocena

Dobra, bardziej realistyczna alternatywa dla Virtua Tennisa.

Producent: **Microids**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB**
Inne platformy: **PS2**

Więcej tenisa: Poza Virtua Tennis, Roland Garros 2002 i Tennis Masters Series wkrótce będziemy też mogli zagrać w Andre Agassi TennisGeneration i Smash Court Pro Tennis. Szczególnie ciekawie zapowiada się ten drugi - na okładce jest m.in sama Kournikova.



Kiedy nawet menu jest tak ładne, wiesz, że oprawa graficzna gry stoi na wysokim poziomie.



Zanim wyruszysz na wojnę, dobrze się przygotuj.



Podczas gry będziesz walczył zarówno w miastach, jak i na bezdrożach.

ACTION TIPS BONUS

Wciśnij [Enter], wpisz: whosyourdaddy i wciśnij ponownie [Enter]. Jesteś niepokonany, a jeden cios zabija każdego przeciwnika.

ocena

Trzymający się reguł gatunku RTS - zaskoczy cię grywalnością.

Warcraft III

Już w sklepach? Tak szybko? Niemożliwe!

Gdybym miał zostać grą komputerową nie chciałbym, żeby to był Warcraft III. Dużo bardziej wolałbym już być jakimś nieistotnym, budżetowy tytułem, na który nikt nie czeka i który może liczyć co najwyżej na "szóstkę" w dziesięciostopniowej skali. I to też tylko wtedy, kiedy recenzent ma akurat dobry dzień. A Warcraft III? Wielokrotnie przesuwana premiera - gra opóźniona o dwa lata w stosunku do zapowiedzi; kontynuacja bardzo popularnej serii - gdybym był Warcraft III, byłbym tak spięty, że płytka ze mną nawet nie chciałaby się kręcić w czytniku.

Producent:	**Blizzard**
Dystrybutor:	**CD-Projekt**
Gatunek:	**RTS**
Wymagania:	**PII 400 MHz, 128 MB RAM**
akcelerator:	**8 MB**
Inne platformy:	**nie**

Tak, proszę państwa - Warcraft III trafił w końcu do sklepów. To ten Warcraft i to prawdziwe sklepy. I nawet nie kosztuje dużo. A jak się gra? Przyznaję, że na początku tylko kręciłem nosem. Pierwsze chwile i pierwszy kontakt z grą rozczarowują - przynajmniej ze mną tak było. Animacje są klasy hollywoodzkiej, ale nie dla nich kupuje się grę. Oprawa graficzna jest miłusia, ale mniej zaawansowana technologicznie niż w tytułach, takich jak Warrior Kings czy Battle Realms - wyjątkowo estetyczna, ale w żadnym razie nowoczesna. Udźwiękowienie - fenomenalne. Powtórzę - fenomenalne!!! Ale i to przecież nie powód do wydania tych...

Sposób rozgrywki, dostępne w grze budynki i jednostki - schemat na schemacie, standard na standardzie, a wszystko jakby uproszczone (np. tylko dwa surowce, brak jednostek nawodnych). To moje pierwsze wrażenie i przyznaję, niezbyt przychylne. Po części wynikało to pewnie z długiego okresu oczekiwania, z butnych zapowiedzi (które nie sprawdziły się) panów z Blizzarda oraz z tego, że w oczekiwaniu na grę zacząłem dostrzegać, iż poza serią Warcraft powstają inne wyśmienite RTS-y, ale też dlatego, że Warcraft III jest taki, a nie inny. To nie jest pozycja, która wytycza nowe kierunki czy rewolucjonizuje gatunek.

> **// Sposób rozgrywki, dostępne w grze budynki i jednostki - schemat na schemacie, standard na standardzie, a wszystko jakby uproszczone //**

Choć przyznać trzeba, że programiści z Blizzarda starali się wprowadzić elementy rewolucyjne - pojawili się na przykład Bohaterowie, specjalne jednostki, bardzo podobne do Herosów z turowych strategii fantasy. To potężni magowie i wielcy wojowie, którzy mogą korzystać z magicznych przedmiotów, mikstur i innych charakterystycznych dla epoki drobiazgów; ponadto zaś zdobywają punkty doświadczenia. Innym zapożyczonym z gier RPG elementem są małe questy i postacie niezależne, które pomagają, przeszkadzają lub ignorują gracza. Ciekawym rozwinięciem schematu są wyjątkowo oryginalne specjalne umiejętności jednostek - jedna z nich potrafi np. połknąć przeciwnika i trawić powoli w trzewiach, inna (Gargoyle) - może nie na zawołanie - ale jednak zamienić się w kamienne fortyfikacje. Daleko tu jednak do przełomu - wpływ rozwiązań na grę jest dużo mniejszy niż można by przypuszczać... i oczekiwać.

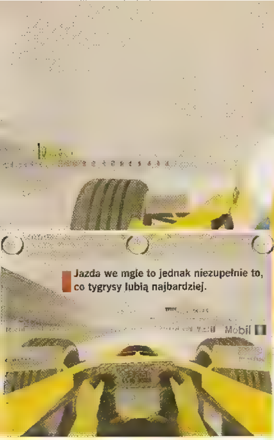
Dlaczego zatem Warcraft III otrzymał tak wysoką ocenę? Oczywiście kluczyki do nowego modelu lambhorgini diablo, które dystrybutor gry wysłał pod mój adres, nie mają z tym nic wspólnego. Te są po prostu miłym dodatkiem do fantastycznej historii i niezwykłej grywalności Warcraft III. Fabuła w przypadku nowego dziecka panów (i pań, nie jestem szowinistą) z Blizzarda to - wydaje się - najciekawsza, najbardziej wciągająca historia, jaką opowiedziano w grze strategicznej. Sami przyznacie, że w większości takich gier, kiedy grasz w kampanię, zawiłości fabuły śledzisz tylko na początku, pod koniec zaś czytasz już cele misji - a i to niedokładnie. Tutaj jest zupełnie inaczej - grasz, by dowiedzieć się, co było dalej, a dzięki kilku filmowym sztuczkom, wykorzystanym do przedstawienia fabuły, angażujesz się w opowieść całym sercem. Wtedy trójwymiarowe obiekty na ekranie przestają jawić się tylko jako jednostki i stają się żywym zbiorowiskiem ludźmi, orków, elfów czy umarlaków. A grywalność? Wiesz, że gra jest spóźniona, że niczym nie szokuje, w porównaniu z najnowszymi tytułami cały czas pamiętasz, że tak długo byłeś zwodzony - a jednak grasz, grasz, grasz i grasz. I nie możesz przestać - nieważne, czy w trybie single, czy w szybkim mutliplayerze.

Borek



Struktury Umarłych robią wrażenie.

Blizzard MMORPG: Kolejną grą, jaką zapowiada firma Blizzard, jest World Of Warcraft - sieciowa gra RPG dla wielu osób, osadzona w świecie Warcrafta. Podobnie jak w przypadku recenzowanego właśnie tytułu, WoW opóźnia się haniebnie. W chwili obecnej zapowiadany jest na pierwszą połowę 2003 roku.



Jazda we mgle to jednak niezupełnie to, co tygrysy lubią najbardziej.



Widok może efektowny, ale i wysoce nieefektywny...



Czerwony bolid z numerem 1 - hm, ciekawe, kto to może być?



Lepiej się nie pytajcie, gdzie się podziały spojlery ani też czemu za tym bolidem unosi się dym. ;)

ACTION TIPS BONUS

Nie szarżuj z ustawieniami - po podkręceniu wszystkiego na maksa przed ostatnim miejscem uchroni cię tylko wieloletnia praktyka!

F1 2002

Coraz bliżej Grand Prix 4.

Mimo że wyścigi Formuły 1 cieszą się bardzo dużą popularnością, to jeśli chodzi o symulatory - do niedawna liczył się tylko jeden: Grand Prix Geoffa Crammonda. Owszem, zawsze był to tytuł dla bardziej zaawansowanych, jednak można było w nim włączyć mnóstwo ułatwień, stanowił także niezłą propozycję dla początkujących, towarzysząc im potem aż do osiągnięcia "zawodowstwa". Inne gry, i owszem, były, ale nawet jeśli taki F1 EA początkującym wprawdzie odpowiadał, o tyle zaawansowanym... cóż, ci mieli tylko Grand Prix.

Jednak F1, tak jak i inne gry ze stajni EA Sports, co roku wypuszczany jest w nowej ulepszonej wersji, zaś w przypadku Grand Prix cykl ten, jeśli nie liczyć dodatków z następnymi sezonami, jest przynajmniej dwukrotnie wolniejszy. Z tego też powodu F1, który na początku było jedynie kolejnym prościutkim symulatorem, obecnie depcze już królowi po tylnym spojlerze. Bo choć pod względem realizmu nadal pozostaje nieco w tyle, różnice są na tyle niewielkie, że o wyższości jednego tytułu nad drugim w chwili obecnej mogą się wypowiadać tylko profesjonaliści. A choć większość weteranów Grand Prix z pewnością wolała będzie to, co już od wielu lat zna, warto też zainteresować się F1. Możliwości konfiguracji bolidów w obu tych tytułach są bowiem niemal identyczne (czytaj: bardzo rozbudowane), więc po przesiadce do stajni EA nie ma potrzeby, by pozbywać się wyrobionych przez lata nawyków. Poza tym tytuł ten w chwili obecnej jako jedyny zawiera pełne dane o sezonie 2002! I tyczy się to nie tylko nowych teamów, takich jak Toyota, ale i przebudowanego toru Hockenheim w Niemczech, na którym prace w tym czasie jeszcze przecież trwają. Także pod względem oprawy graficznej tudzież dźwiękowej F1 stoi na bardzo wysokim poziomie, a że oferuje także tryb multi - cóż, jeśli ktoś ma hopla na punkcie cyrku o nazwie - notabene - F1, na grę EA powinien przynajmniej rzucić okiem. Na tym się pewnie się zresztą nie skończy - poza rozbudowanymi opcjami i dobrą prezencją jest ona po prostu bardzo grywalna.

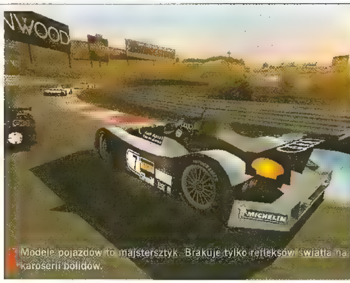
A że dodatkowo jako jedyna zawiera dane z obecnego sezonu - cóż, zobaczyć ją po prostu trzeba! I wcale nie będzie czego żałować!

McDrive

ocena

Najlepsza z dotychczasowych edycji F1 firmy EA Sports

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Electronic Arts/Cenega**
Gatunek: **symulator**
Wymagania: **PII 400 MHz, 128 MB RAM**
Akcelerator: **16 MB RAM**
Inne platformy: **PS2**



Modele pojazdów to majstersztyk. Brakuje tylko refleksów światła na karoserii bolidów.





24-godzinny rajd w grze można skrócić do 12 minut.

Le Mans 24 Hour

Nie tylko dla orłów.

Dwudziestoczterogodzinna rywalizacja w Le Mans to jeden z najsłynniejszych wyścigów świata. Popularnością ustępuje chyba tylko wyścigom Paryż - Dakar i Grand Prix Monaco. Po uzyskaniu licencji od organizatorów Le Mans producent gry - Eutechnyx, mógł zawrzeć w tytule wszystko, co przyciąga fanów - czyli oryginalne i niesamowite samochody, nazwiska sławnych rajdowców oraz najpopularniejsze tory.

Le Mans 24 Hour opracowano w taki sposób, aby grać mógł zarówno zwolennik symulacji, jak i fan gier arcade. W zależności od ustawień mamy zatem grę w rodzaju Toca 2 albo też zręcznościówkę w rodzaju Test Drive 6. Tryb symulacji to nie tylko konieczność ręcznej zmiany biegów, ale również kontrola poziomu paliwa, zużycia opon itd.

Do wyboru jest kilka trybów zabawy: Quick Race, Championship, Le Mans, Time Trial, Multiplayer. Jeśli rozpoczynamy od Championship, podpisujemy kontrakt z jednym z dwóch zespołów, zamykających stawkę (kategoria GT2). Jeżeli zawodnik będzie odnosił sukcesy - zainteresują się nim lepsze teamy (zaproponują współpracę i kontrakt). O ile uda się wygrać sezon, kierowca awansuje do kategorii GT1.

Zwycięstwa na torze wiążą się m.in. z ulepszaniem parku maszynowego - a jest w czym wybierać. W grze sygnowanej przez Infogrames znajduje się 70, i oddanych z niezwykłym realizmem, pojazdów. Są to m.in. bolidy Porsche, Ferrari, Jaguara, Bentleya - oczywiście konstrukcje prototypowe oraz potwornie podrasowane. Zachowanie i fizyka ruchu samochodów nie pozostawiają wiele do życzenia. Podczas grania zdarzyło mi się kilka efektownych kraks, które przypomniały sławetne Destruction Derby. Nie zabrakło tu kilku opcji widoku kamery oraz replay po ukończeniu wyścigu.

Tras jest dwanaście i nie można im nic zarzucić. Ze względu na znaczne zróżnicowanie terenu (wysokość n.p.m.) konieczne są dodatkowe umiejętności. Inaczej nie zdołamy wyprowadzić bolidu z wirażu, kiedy ostry zakręt łączy się z nagłym spadem drogi. Dodatkowym utrudnieniem są zmiany warunków atmosferycznych oraz pogorszenie się warunków jazdy, np. w nocy. Deszcz i mgła to prawdziwy majstersztyk - widać nawet odbijające się od mokrej nawierzchni światła wozów oraz mgiełkę wilgoci, jaka tworzy się wokół tylnych kół.

Le Mans 24 Hour to świetne połączenie symulacji z zabawą. Założenia gry są uniwersalne, a świetne opracowanie menusów, bardzo dobre trasy i odlotowe wózki nie pozwalają żądać niczego więcej. Tytuł sygnowany logo Infogrames jest po prostu rzetelnie i dobrze wykonanym ścigaczem, który powinien znaleźć się na półce każdego fana tego typu gier.

TA-KASHKA

ACTION TIPS BONUS

Zawsze zwracaj uwagę na poziom paliwa. Nie ryzykuj, szczególnie wtedy, kiedy masz dobrą, czołową pozycję. Jeśli zabraknie ci paliwa pod koniec okrążenia, wyścig się dla ciebie kończy.

ocena

Udane połączenie symulatora w rodzaju Toca 2, ze zręcznościowymi wyścigami w rodzaju Motorhead.

Producent: **Eutechnyx**
Dystrybutor: **Infogrames**
Gatunek: **symulator wyścigów & arcade**
Wymagania: **PII 400 MHz, 128 MB RAM**
Multiplayer: **tak**
Inna platforma: **PS2**

Małe Le Mans: Poza 24 godzinnym rajdem Le Mans, rozgrywany jest także Petit Le Mans, wyścig, który kończy się po przejechaniu 1000 mil, lub po dziesięciu godzinach (w zależności od tego co będzie pierwsze). Zwycięstwo w Petit Le Mans kwalifikuje cię automatycznie do dużego Le Mans.



ACTION TIPS BONUS

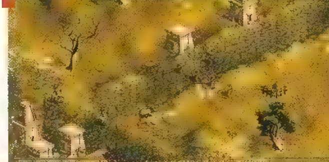
Nie pchaj Merlina do bezpośredniej walki. Wystarczy, że będzie w pobliżu starcia, by móc rzucać potężne czary na pole bitwy - w ten sposób unikniesz nieoczekiwanej, przedwczesnej porażki.

Nowe opcje dyplomacji wzbogacają grę, ale wciąż walka jest dużo skuteczniejsza.



Potyczki wyglądają pięknie, co pozwala nie zwracać uwagi na ich słabe udźwiękowienie.







Fantastycznych bestii jest w Age Of Wonders 2 pod dostatkiem.

Age Of Wonders 2: Wizard's Throne

Są i bohaterowie, i magia, i moc. Tylko tytuł nieco inny.

ocena

Doskonała gra - może śmiało konkurować z HOMM IV

Producent: **GOD**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **strategia/RPG**
Wymagania: **PII 300 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 4 MB**
Multiplayer: **Tak**
Inne platformy: **nie**

Po spektakularnym rynkowym sukcesie gry Heroes Of Might & Magic, zgodnie z wszystkimi regułami gry rynkowej, szybko zaczęły pojawiać się tytuły wzorowane na tej doskonałej strategii firmy New World Computing. Jedną z nich, wydaną wkrótce po trzeciej części HOMM, było Age Of Wonders - dobra, ale niczym niewyróżniająca się strategia turowa, osadzona w realiach fantasy. O ile jednak pierwsza część AoW pozostawała wyraźnie w cieniu "herołsów", tak AgeOf Wonders 2 to już poważny, bardzo groźny konkurent dla Heores Of Might & Magic IV.

Podczas gry w Age Of Wonders 2 poznasz historię Merlina, młodego człowieka, uzdolnionego magicznie kapitana okrętu, który za sprawą czarów wraca z zaświatów wprost do krainy Evermore. A tu dzieje się źle. Kraina ta przez wieki rządzona była przez potężnych magów reprezentujących sześć szkół czarów - Powietrze, Ogień, Wodę, Ziemię, Życie i Śmierć - tworzących wielkie Koło Magii. Gabrile, stary mędrzec, który wskrzesza Merlina, prosi go o pomoc - z nieznanych powodów szkoły magii obróciły się przeciwko sobie, a krainą targają wojny wielkich magów, którzy nie cofają się przed niczym. Cóż, trudno odmówić, prawda?

> **// To gra, która zdecydowanie ma to coś, co sprawia, że myślisz sobie "jeszcze-jedna-kolejka-i-idę-spać", a potem idziesz rano do szkoły czy do pracy prosto sprzed ekranu komputera. //**

Projektując Age Of Wonders 2 twórcy gry uważnie słuchali i czytali wszystko, co fani mieli do powiedzenia na temat oryginalnej gry. A ci przede wszystkim narzekali na niski poziom trudności Age Of Wonders. W 2 części trudno będzie znaleźć chociaż jedną osobę, która mogłaby zarzucić grze coś takiego - gra jest trudna, złożona i wymaga naprawdę sporego zaangażowania i skupienia się na prowadzonej rozgrywce. Do kompetencji gracza należy zarządzanie miastami, rozwój i odkrywanie magicznych umiejętności Merlina oraz dowodzenie oddziałami stworzonymi z fantastycznych stworów - zarówno na mapie głównej, jak i podczas potyczek z wrogiem (tutaj, zamiast rozgrywać je samodzielnie, możemy zlecić komputerowi wygenerowanie wyniku starcia). Jest więc co robić i nawet najbardziej hardcore'owym graczom wiele czasu zajmie przejście dwudziestu misji w kampanii (po trzy związane z każdą szkołą magii, tutorial i wielki finał). Ponadto twórcy gry udostępnili wiele misji pojedynczych, tryb gry dla wielu graczy oraz edytor do tworzenia własnych poziomów - co na pewno wpłynie na wzrost liczby map tworzonych przez internetową społeczność Age Of Wonders 2.

Mimo - a może dzięki - wysokiego poziomu trudności, Wizard's Throne jest bardzo grywalne. To gra, która zdecydowanie ma to coś, co sprawia, że myślisz sobie "jeszcze-jedna-kolejka-i-idę-spać", a potem idziesz do szkoły czy do pracy prosto sprzed ekranu komputera. Kiedy równowaga w układzie sił trwa zbyt długo, otrzymujesz do wykonania questy, dzięki którym cały czas coś się dzieje. Atrakcyjność gry zwiększa także oprawa graficzna - wysoka rozdzielczość, wykorzystująca 32-bitową paletę barw wygląda naprawdę znakomicie.

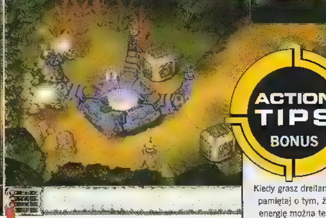
Niestety Age Of Wonders 2 ma również kilka niedociągnięć. Najwięcej zarzutów mam pod adresem potyczek z jednostkami wroga, rozgrywanymi przez komputer. O ile bowiem generując wyniki, komputer rzetelnie ustala zwycięzcę i straty po obu stronach i o ile rozgrywając potyczkę samodzielnie mnogość opcji daje ci szansę na wykazanie taktycznego sprytu, tak podczas pojedynków rozgrywanych przez komputer (kiedy blaszak porusza na mapie jednostkami obu stron, a nie jak w przypadku generowania, tylko oblicza wynik) dzieją się rzeczy niezgodne ze zdrowym rozsądkiem. A to łucznicy wysuwają się na czoło twoich sił, a to potężne doświadczone jednostki dostają baty od jakiś słabeuszy. Nie lepiej wypada też skromne udźwiękowienie tych pojedynków. Do wad zaliczyłbym także zredukowanie świata gry o jeden poziom - w poprzedniej część walka mogła toczyć się na powierzchni, w podziemiach i... w jeszcze głębszych podziemiach. Tu poziomy są tylko dwa (powierzchnia/podziemia), ale można powiedzieć, że równoważą to dużo większe niż wcześniej mapy. W istocie są to jednak tylko szczegóły, bowiem twórcy Age Of Wonders 2 mogą być z tej gry naprawdę dumni.

Tymo

Merlin w literaturze: Dzięki legendzie o rycerzach króla Artura, nadworny czarodziej króla, Merlin, stał się archetypicznym magiem w różnych dziełach literatury oraz sztuki. Podobno jego postać bierze pierwowzór z postaci autentycznej - celtyckiego pieśniarza i mędrca, który żył w VI wieku w górach Szkocji.



Organiczne struktury Dreili wyglądają przerażająco.



Nie udało się w Warcraft III, a w Dark Planet - tak. Mapy możesz dowolnie obracać!

ACTION TIPS BONUS

Kiedy grasz dreilami, pamiętaj o tym, że energię można też pobierać z dzikich stworzonek, które zamieszkują Natrolis. Jeśli słabo stoisz z energię, okazują się pomocne.



Engine graficzny gry pozwala na duże zbliżenia.

Dark Planet

Zaskakujący poziomem wykonania, klon klasyki gatunku RTS.

Z RTS-ami jest tak, że większość pracowników redakcji magazynów, które poświęcone są grom komputerowym, po prostu już nie może na nie patrzeć. Teraz i tak jest lepiej niż rok temu, ale wysyp klonów Command & Conquera, Starcrafta oraz Warcrafta trwa i trwa - i nic nie wskazuje na to, by miał się w najbliższym czasie skończyć. Chciałoby się zakrzyknąć do tych wszystkich z łaski bożej programistów - "weźcie się do roboty i wymyślcie coś oryginalnego, a jeśli nie oryginalnego, to przynajmniej dopracujcie stare pomysły!!!". Nic więc dziwnego, że kiedy Dark Planet trafiło na moje biurko, prychnąłem niesympatycznie. Błąd!

Dark Plnaet to RTS jak się parzy - osadzony w przyszłości, kiedy to rasa ludzi szuka planety do kolonizacji i trafia na planetę zamieszkaną już przez dwie inne rasy - insektopodobne dreile i bliskie siłom natury sorini. Rozpoczyna się konflikt, a gracz musi opowiedzieć się po jednej ze stron i doprowadzić walkę do końca - czyli całkowitej dominacji planety.

Nie wypada rozpisywać się na temat zawartości kompaktu z Dark Planet w 2002 roku. Ile bowiem razy można opisywać tradycyjny sposób sterowania jednostkami, dostępne surowce (są ich 4, przy czym każda rasa wykorzystuje tylko 3 w różnych kombinacjach), mnogość budowli, produkujących kolejne mnogości czegoś tam - tym razem jednostek, ile razy można pisać o strategii sprowadzającej się do wyprodukowania jak największej liczby i jak najmocniejszych jednostek oraz wysłania ich na bazę wroga w frontalnym ataku. Niestety już nie można, bo wszystko to znasz i czytałeś nieraz.

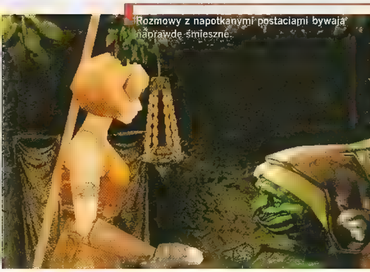
To, co decyduje o sile Dark Planet, to fenomenalny sposób oprawy i realizacji schematów wytartych jak łokcie w marynarce profesora matematyki. Grafika w pełni trójwymiarowa przekonuje liczbą szczegółów i estetyką, dźwięk buduje napięcie i atmosferę, a każdy element dopracowano solidnie i bez zarzutu, choć może nie zawsze z iskrą bożą. Czyli - nic rewolucyjnego, ale wykonanie najlepsze, przynajmniej od dłuższego czasu.

Borek

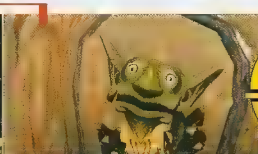
ocena

Mało oryginalnie, ale bardzo solidnie.

Producent: **Edgies**
Dystrybutor: **Ubi Soft**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PII 450 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 16 MB**
Inne platformy: **nie**



Rozmowy z napotkanymi postaciami bywają naprawdę śmieszne.





Za humor w grze głównie należy winić skrzydlatego przyjaciela Skye.

ACTION TIPS BONUS

Cały czas uważnie rozglądaj się po lokacjach. W kilku momentach (np. egzotyczny zwierzak ukrywa się w drzewie na pierwszym etapie) będziesz potrzebował przedmiotów, które trudno wypatrzyć.



Skye to całkiem zgrabna babeczka.

Darkened Skye

Bardzo tanio, średnio dobrze, mało oryginalnie.

Porobiło się, oj, porobiło na tym lokalnym rynku gier komputerowych. Pamiętam jeszcze czasy, kiedy kupno oryginalnej gierki - w pudełku i z licencją - wiązało się z miesiącem wyrzeczeń, oszczędności i zaciskania pasa. Nie mówiąc już o tym, że w sprzedaży było np. siedem, wcale nie najlepszych gier. A teraz - proszę - półki sklepowe zastawione gorącymi tytułami, a większość w cenie niższej niż 100 złoty. A jeśli np. Warcraft III kosztuje 99 zł, gry słabsze i mniej znane z pewności...a kosztują dużo, dużo mniej. Tak jak i Darkened Skye, sprzedawane poniżej 30 złociszy (dwie płyty!!!).

Oczywiście za 30 złoty nie można spodziewać się większych rewelacji. Dlatego też jakość Darkened Skye nie zaskoczyła mnie wcale - po prostu średnia pozycja. I na dodatek mało oryginalna, bo TPP-ków, osadzonych w realiach fantasy, w których uproszczone elementy RPG i przygodówki przeplatają się z prostą akcją (skakanie po skalnych półkach i walka z tępawymi przeciwnikami), mieliśmy już tony. Tu dodano rzucanie czarów - ciekawe urozmaicenie.

Główną bohaterką jest sympatyczna dziewuszka. Zawód wykonywany: pasterka, która w dość nieoczekiwany dla siebie sposób zostaje wplątana w zawiłą intrygę. Stawką są oczywiście losy świata, a to, czym można go zbawić, to tęczowe artefakty i okrągłe magiczne talizmany o nazwie 'skittles'. To oczywiście nawiązanie do istniejących w naszym świecie cukierków - przykładów na takie puszczanie oczka do gracza jest tutaj dużo więcej, a ironia oraz humor niektórych wypowiedzi sprawiają, że gra mimo wszystko wyróżnia się spośród innych klonów Tomb Ridera.

Nie jest to jednak humor tak wysokich lotów, by zapomnieć o niezłej, ale nieuzależniającej grywalności, uproszczonej grafice czy nietrzymającej w napięciu fabule. Chciałoby się powiedzieć - jaka cena, taka gra. Mimo wszystko proporcje przyjemności, jaka płynie z gry, do kwoty, jaką musimy na nią wydać - są nawet więcej niż adekwatne.

Tomalla

ocena

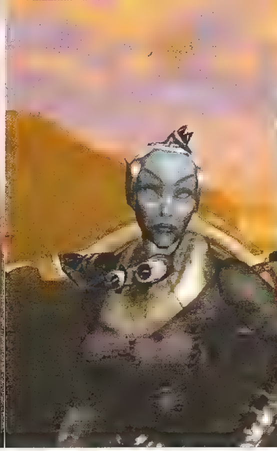
Średni klon Tomb Raidera w świecie fantasy.

Producent: **Simon & Schuster**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **TPP**
Wymagania: **PII 350 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 8 MB**
Inne platformy: **nie**

Wirtualne dziewuszki: Już dawno nie mieliśmy w grach żadnej nowej porządnej babeczki. Najszybciej zauroczy nas chyba mroczna i tajemnicza bohaterka gry Blood Rayne. Tyle, że ona podobno lubi zapić wypieczony stek kielichem świeżo utoczonej krwi. Żyleta!



Świat Vvardenfell zamieszkują wyjątkowe osobistości.







... mieszkańców, jak na otwartej przestrzeni lokacje są bardzo rozległe.

ACTION TIPS BONUS

Kiedy masz do sprzedania dużo cennych towarów, użyj wobec handlarza kilkakrotnie umiejętności Persuasion. Stracisz kilkadziesiąt sztuk złota, ale odzyskasz je z grubą nawiązką zaraz po transakcji.

Morrowind

Tobołek na plecy i w drogę. I nie zapomnij o mieczu...

ocena

Pełna rozmachu wizja gry RPG ograniczona możliwościami.

Producent: **Bethesda**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **RPG**
Platforma: **PC**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 128 MB RAM, karta graficzna 32 MB**
Inne platformy: **Xbox**

Złotym Graalem, utopią komputerowych gier RPG, jest stworzenie takiego świata, w którym gracz mógłby zanurzyć się po sam czubek miecza. Bo jak dobrze odgrywać wymyśloną postać (a to przecież jest istota gatunku, nie przez przypadek nazwanego role-playing games), jeśli świat, w którym toczy się gra, narzuca bezsensowne ograniczenia i prowadzi gracza jak po sznurku od początku do końca? Z dotychczas wydanych gier RPG najdalej w tego typu symulacji poszła, stworzona przez firmę Bethesda, seria Elder Scrolls, której drugą część znamy jako Dagerfall - do dziś uwodzi wielu graczy bogactwem świata i wciąż nowymi przygodami (oczywiście generowanymi losowo). Morrowind to trzecia, długo oczekiwana część serii. Czy tym razem programiści z Bethesdy odkryli odpowiednią kombinację magicznych ingrediencji, jakie tworzą perfekcyjną grę role playing?

Pierwszy kontakt z grą zwala z nóg. Jeśli podczas pierwszej sesji poświęcisz Morrowindowi kilka godzin, wstaniesz od komputera z poczuciem, że w pudełku z grą znalazłeś boskie dzieło - przecież człowiek nie byłby w stanie zrobić czegoś tak oszałamiającego. Wejście w świat gry jest całkowicie bezbolesne i pozbawione zgrzytów - już u celu podróży budzisz się na statku przewożącym więźniów (a więc i ciebie). Schodzisz na ląd i podczas procesu rejestracji skazańców określasz własne imię, rasę (odpowiadając na pytanie "Skąd pochodzisz?") i parametry postaci. Przy czym sam możesz zdecydować, czy określasz je odpowiadając na kolejne pytania, czy w tradycyjny sposób, przydzielając punkty odpowiednim umiejętnościom i talentom. Po przejściu tych formalności stajesz w świecie gry, który co prawda ograniczony jest zaledwie do jednej wyspy, ale jest ona wystarczająco rozległa i odpowiednio gęsto zaludniona, by zapewnić ci przednią zabawę na wiele ponad 40 godzin grania. To całkiem nowy i fascynujący świat (w doskonałej oprawie graficznej i dźwiękowej), który - podczas tej pierwszej sesji - zdaje się żyć własnym życiem, gdzie ty sam jesteś tylko niewiele znaczącym trybikiem. Poznawanie go jeszcze utwierdza cię w tym przekonaniu, tym bardziej że autorzy gry zapewniają całkowitą swobodę. Jeśli chcesz, możesz spędzić dwa miesiące w grze na traperce czy polowaniu na bezbronnych, spasionych kupców. Wybór należy do ciebie i to przede wszystkim urzeka w pierwszym kontakcie z grą.

> **// Pierwszy kontakt z grą zwala z nóg. Jeśli podczas pierwszej sesji poświęcisz Morrowindowi kilka godzin, wstaniesz od komputera z poczuciem, że to boskie dzieło. //**

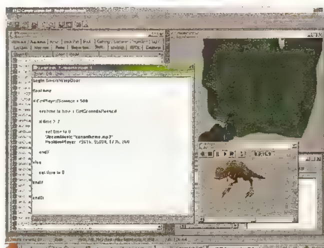


No i co, chłoptasiu? Już ci mamusia nie pomoże.

Dopiero później - niekoniecznie już w drugiej, na pewno jednak w którejś z kolejnych sesji zaczynasz dostrzegać, że Morrowind nie jest jednak diamentem bez skazy. Programiści z Bethesdy zrezygnowali z losowego generowania questów, zastępując po prostu ten system ogromną liczbą małych, ale dokładniej opisanych przygód, jakie określono z góry. Miało to na celu pogłębienie klimatu gry, ale ilość wyraźnie przerosła jakość i większość z nich jest mimo starań twórców powierzchowna, pobieżna oraz schematyczna. Budowaniu atmosfery nie służą też niezwiązane z żadną z przygód postacie, które przewijają się przez miasta i wioski Vvardenfell - strażnicy miejscy mają zawsze tę samą facjatę, a w rozmowach z przypadkowo napotkanymi obywatelami zbyt często pojawiają się analogiczne linie dialogowe. Podobnie jak część rozmów, tak bez zaangażowania gracz prowadzi także walkę. To prosty system, z wykorzystaniem klikania postaci przeciwnika, gdy jest odpowiednio blisko ciebie, i nie sprawia kłopotów, ale jednocześnie nie oferuje większych emocji. Rażą też pewne rozwiązania umożliwiające łatwe oszukiwanie (np. do wyłudzania złota od handlarzy).



Szkieletów nie może zabraknąć w żadnej grze RPG - także w Morrowindzie.



Do gry dołączono edytor, dzięki któremu możesz tworzyć własne przygody.

Na obronę Morrowinda można powiedzieć, że jego twórcy porwali się na zadanie niezwykle trudne, jeśli w ogóle wykonalne. Obecne możliwości komputerów nie pozwalają na odtworzenie właściwie funkcjonującego fantastycznego świat i każda próba musi wiązać się z pewnymi ograniczeniami. Morrowind to bardzo dobra gra RPG, jedna z lepszych na rynku, ale zbyt ambitna jak na możliwości twórców i naszych komputerów.

Tymo

Wysyp RPG: Morrowind to kolejna z doskonałych pozycji RPG. Otrzymaliśmy ją do rąk zaraz po Dungeon Siege'u, zaś w kolejce czekają już hity, takie jak Neverwinter Nights czy Icewind Dale II (oba z polską premierą zaraz po wakacjach). Kiedy w to wszystko grać?



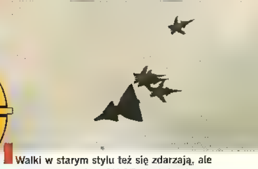
Mocno oberwał, ale wciąż leci - oby dociągnął nad terytorium zajęte przez naszych!



Niezbyt to miły widok, ale lepiej się katapultować, niż zginąć.

ACTION TIPS BONUS

Strzeż własnych pilotów jak oka w głowie - gdy ich stracisz, przegrasz!



Walki w starym stylu też się zdarzają, ale Viggen w starciu z SU 37 niestety nie ma szans.

Eurofighter Typhoon

Pokaż mateczce Rosiji, kto rządzi w powietrzu.

Nazwa firmy DID była przez wiele lat synonimem symulatorów dla najbardziej wymagających, jednak ich ostatnią grę przygotowano dla normalniejszych graczy. Dużo więcej tu akcji, a choć znaleźć też można smaczki, takie jak w pełni dynamiczna kampania, przejrzysty i intuicyjny interfejs - jest też jak najbardziej grywalna!

U podstaw gry legł fikcyjny konflikt z roku 2015, w którym to Rosja postanowiła najechać byłe republiki nadbałtyckie, a jakiś czas później uderzyć na Polskę i Islandię. Świat staje u progu trzeciej wojny światowej, a my - na czele garstki pilotów stacjonujących w Islandii - próbujemy zapobiec hekatombie, odpierając ataki Rosjan na tę niezwykle ważną strategicznie wyspę.

Grę rozpoczynamy od wyboru szóstki pilotów. Ci będą stanowili trzon naszych sił, warto więc zebrać takich, by mogli uzupełniać się umiejętnościami. Eurofighter to w końcu samolot wielozadaniowy, a dla pilota przechwycenie wyprawy bombowej to niezupełnie to samo, co obezwładnienie wyrzutni rakiet ziemia-powietrze. Pilotów wybieramy raz na całą kampanię i nawet po śmierci jednego z nich nie dostaniemy innego, a utrata wszystkich kończy się napisem Game Over.

Gdzie tu jednak symulator? Ano, w dowolnym momencie możemy wcielić się w dowolnego z naszych pilotów! Nie chce się nam startować? Czekamy, aż wzbije się w powietrze. Nie chcemy lądować? Po ukończeniu misji oddajemy go we władanie komputerowi, a ten posadzi samolot za nas. Preferujemy tylko walkę? Czekamy do chwili, gdy coś będzie się działo, czas wypełni przyspieszone tempo gry. Dodatkowo przed każdą misją (generowaną automatycznie przez komputer) zapoznajemy się z celami, zmieniamy uzbrojenie tudzież punkty nawigacyjne, ale i bez tego można bez problemów grać - ustawienia automatycznie są jak najbardziej do przyjęcia.

Z samymi lotem i walką, mimo dużego realizmu, powinni poradzić sobie nawet początkujący. Rzeczywiście Eurofighter jest tak zbudowany, by pilot mógł skupić się na wykonaniu zadania, a nie zmaganiu się z maszyną. I w grze jest zupełnie podobnie! Gorzej, że wiernie odtwarza umiejętności wroga - przez co walka nie jest zbyt prosta, zwłaszcza gdy stracimy rakiety. Na szczęście jednak nie każde trafienie kończy się śmiercią, a smaczki, takie jak oczekiwanie pilota na ratunek, pobyt w wrogim więzieniu czy odbicie przez drużynę SAS, tylko dodają grze pikanterii.

Wszystko to sprawia, że najnowszy tytuł firmy DID można z czystym sumieniem polecić wszystkim miłośnikom walk powietrznych. Dynamiczna kampania, przyjemny lot, pomocny komputer - jest to jeden z niewielu tytułów, w którym możemy skupić się na tym, co lubimy najbardziej - czy na samej walce, czy też locie od startu do lądowania.

StrangeOne

ocena

Ciekawy, niebanalny symulator.

Producent: **DID**
Dystrybutor: **Rage / Cenega**
Gatunek: **symulator**
Wymagania: **PIII 450 MHz, 96 MB RAM, akcelerator 16 MB**
Inne platformy: **nie**



Ryby łowisz zarówno w łodzi, jak i na brzegu.



ACTION TIPS BONUS

W trakcie gry wciśnij [~] i wpisz 'powerup fiveminute' - przedłużysz czas o 5 minut. Jeśli wpiszesz 'powerup pikeflag' - na mapie pojawią się flagi oznaczające miejsca, w których kryją się ryby.



Najbardziej ekscytujące momenty to te, w których ryby pływają wokół przynęty. Złapią czy nie?

Matt Hayes Fishing

Zarzuć przynętę na najgrubszą rybę w jeziorze.

Nigdy nie rozumiałem tych, którzy odkryli u siebie żyłkę do wędkowania. Nie potrafiłem pojąć, skąd biorą się konflikty małżeńskie, kiedy mąż o 4 nad ranem wybiega w niedzielny poranek, by zamoczyć kij w jakimś zarośniętym stawie. Dlatego też, gdy na rynku pojawiła się gra Matt Hayes Fishing, złapałem za nią licząc na to, że dzięki niej zrozumiem jedną z największych tajemnic wszechświata. Poznałem!

W przeciwieństwie do podobnych tytułów (np. Sega Fishing), Matt Hayes Fishing to gra stworzona z myślą o zawodowcach - graczach, którzy nie tyle odrywają się od komputera, żeby powędkować, co odrywają się od wędki, żeby pograć na komputerze. Świadczy o tym choćby mnogość opcji, obszerny składzik sprzętu wędkarskiego (różnych modeli przynęt i spławików jest tutaj spokojnie więcej niż setka), odtworzenie ogromnego obszaru kilku hektarów sześciu jezior oraz ogólny poziom trudności gry. Ten nie przez przypadek nazywa się poziomem trudności, a nie np. łatwości. To frustruje. Wyobraźcie sobie, że przez pierwszą godzinę zabawy nawet nie zobaczyłem - nie mówiąc już o złapaniu na haczyk czy wyciągnięciu z wody - żadnej ryby. Żadnej! Dopiero kiedy bliżej zapoznałem się z instrukcją i zawartymi w grze poradami samego Hayesa, nauczyłem się odpowiednio dobierać przynętę, zarzucać ją w odpowiednich miejscach i operować wędką tak, by jakaś bogu ducha winna rybka podpłynęła do mojej pułapki. A gdy wreszcie złapałem tego pierwszego, marnego leszczyka, poczułem satysfakcję, że chciałem wstać o 4 nad ranem (a nawet o 3, a co!) i usiąść na brzegu jeziorka.

Matt Hayes Fishing wiernie oddaje wędkarski los, ale nie można tu mówić o realistycznym odwzorowaniu rzeczywistości z tego powodu, że oprawa graficzna - jak również - i na szczęście mniej istotna oprawa dźwiękowa - stoją na przeciętnym poziomie. To i inne słabości trójwymiarowego engine'u gry sprawiają (przenikanie obiektów itd.), że nie można w pełni rozkoszować się przyjemnościami płynącymi z wędkowania.

Tymo

ocena

Słabo wykonana, ale wierna symulacja wędkarstwa.

Producent: **EA Sports**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **sportowa**
Wymagania: **PII 266 MHz, 32 MB RAM, karta graficzna 4 MB**
Inne platformy: **nie**

Ryby na PC: Matt Hayes ma praktycznie niewielką konkurencję na PC. Największą konkurentką jest gra Sega Bass Fishing - lepsza od Matt Hayes Fishing, ale niestety nie wydana oficjalnie w Polsce. Ale prawdziwe rybobranie i tak jest najlepsze.





Od czasu do czasu trafisz na ciężki sprzęt, który możesz samodzielnie użyć przeciw nazistom.



Takie niespodzianki, to nic miłego. Życzę szybkiego refleksu.

ACTION TIPS BONUS

Podczas gry wciśnij kwadrat, L1, kółko, R1, trójkąt, L2, Select, R2 - będziesz niepokonany.





Zanim dojdziesz do tego bunkra, będziesz musiał przebrnąć przez ciężki ostrzał wroga.

Medal Of Honor: Frontline

Przygotuj się na lądowanie w piekle.

ocena

Doskonała grafika, niesamowity klimat, niedoskonałe sterowanie.

Producent: **Electronic Arts**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **FPP**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**

Medal Of Honor to tytuł, który przez długi czas znany był tylko i wyłącznie posiadaczom PlayStation. Pierwsze dwie części gry - Medal Of Honor i Medal Of Honor: Underground - zdobyły sporą popularność, nawet mimo edukacyjnego charakteru (patrz Edukacyjny Spielberg). Niedawno Medal Of Honor trafił też na PC - pod postacią Medal Of Honor: Allied Assault, i w tym przypadku sprzedawał się - zresztą nadal tak jest - bardzo dobrze. Medal Of Honor: Frontline, debiut w ramach serii na PlayStation 2, wiele zawdzięcza przede wszystkim wersji PC-towej. Znając obie gry (Allied Assault i Frontline) łatwo zauważyć podobieństwo graficzne, analogie między powtarzającymi się misjami i inne drobne szczegóły, które wskazują, że twórcy wersji na PS2 intensywnie korzystali zarówno z kodu, jak i z doświadczenia wyniesionego z pracy nad Allied Assault.

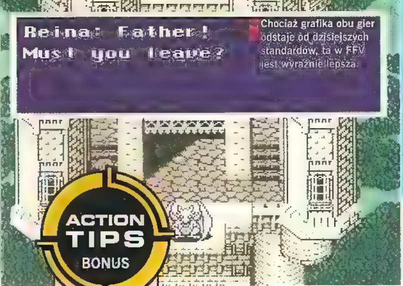
Nie znaczy to wcale, że Frontline jest po prostu PC-towym Medal Of Honor, choć sprzedawanym pod innym tytułem i na innej platformie. Nic z tego - to pełnoprawna samodzielna gra przygotowana specjalnie z myślą o PS2. Grę rozpoczyna misja, o której podczas tworzenia MoH mówiło się najwięcej - a więc lądowanie w Normandii. To świetne wprowadzenie do akcji - bez upiększeń ukazuje koszmar wojny; to misja, w której przez cały czas boisz się o kruche życie i najchętniej schowałbyś się gdzieś w okopie, nie wychodząc, aż cała ta zawierucha przeminie.

Misja D-Day na początku gry sprawia, że od razu po uszy zostajesz wciągnięty do świata gry. Ma to jednak i minus - żadna kolejna misja nie dostarcza aż tak intensywnych przeżyć - brakuje im po prostu rozmachu i poczucia zagrożenia, jakie charakteryzuje misję lądowania w Normandii. Zmianę charakteru kolejnych misji symbolizuje również inny bohater gry - nieznany chłystek o nazwisku Barnes, którym walczysz na francuskich plażach. Zastępuje on pułkownika sił specjalnych, Jimmy'ego Pattersona. A jako pułkownik sił specjalnych, wiadomo, że zamiast frontalnego ataku na siły wroga, dużo częściej będziesz się skradał, ukrywał i prześlizgiwał za plecami hitlerowców. To jednak współgra ze specyfiką PlayStation 2, a dokładniej kontrolera DualShock 2. Wiadomo bowiem nie od dziś, że joypad - nawet tak dobry jak DualShock 2 - nie jest najlepszym urządzeniem do obsługi gier FPP. W Medal Of Honor, mimo braku systemu autocelowania (co jakby nie było - jest niezaprzeczalną wadą), nie jest aż tak dokuczliwe, ponieważ ze względu na tajny charakter misji, jakie wykonuje Patterson, właściwie w żadnym momencie gry nie ma chaotycznej i przypadkowej strzelaniny, wymagającej precyzyjnego oraz szybkiego sterowania celownikiem. A kiedy masz czas, by wychylić się zza rogu i spokojnie wycelować, Dual Shock, który nie najlepiej sprawdza się w gatunku FPP, aż tak bardzo nie utrudnia zadania.

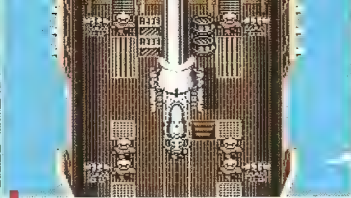
Przyznać jednak muszę, że Medal Of Honor: Frontline (zresztą podobnie jak PC-towy Allied Assault) to gra, którą można ocenić albo bardzo dobrze, albo bardzo źle - wszystko zależy od nastawienia i interpretacji pewnych rozwiązań w grze. Przykładem może być wspominane już sterowanie, ale dużo bardziej widać to w przypadku wielkości map poszczególnych etapów; prowadzi przez nie tylko jedna i z góry narzucona droga. Sceptyk obruszy się twierdząc, że w każdej grze najważniejsza jest swoboda, kto inny zaś doceni, że takie potraktowanie sprawy umożliwiło wprowadzenie do misji skryptowanych wydarzeń (np. nagły atak samolotu, który eliminuje pół oddziału), w dużym stopniu budujących niezwykły klimat MOH: Frontline. Gra z założenia ma być traktowana jak iluzja II wojny światowej - w oprawie graficznej i dźwiękowej, jaka stoi na oszałamiającym poziomie. Najlepszy FPP na PS2? Nawet jeśli nie - to plasuje się bardzo blisko.

TyMo

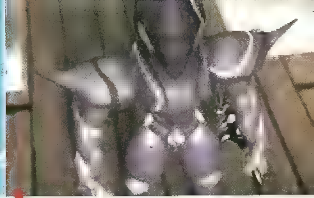
Edukacyjny Spielberg: Seri• Medal Of Honor wymy•li• Steven Spielberg, który m•odszym graczom pracuj•c na "Szeregowcem Ryanem" wpad• na pomys• serii gier, przedstawiaj•cej autentyczne zmagania bohaterów II wojny •wiatowej. Z tego te• powodu misje w serii bazuj• na autentycznych wydarzeniach.



Chociaż grafika obu gier odstaje od dzisiejszych standardów, ta w FFV jest wyraźnie lepsza.



Final Fantasy IV - słaba grafika, niesamowita fabuła.



Zarówno FFIV, jak i FFV wzbogacono ■ animacje, jakich nie było w wersji na SNES.

ACTION TIPS BONUS

Jeśli nie chcesz walczyć z Gilgameshem w FFV, nie otwieraj skrzyni znajdującej się w pokoju, poprzedzającym komnatę X-Deatha. Gilgamesh to trudny przeciwnik, więc warto o tym pamiętać.

Final Fantasy Anthologies

Klejnoty gatunku wykopane z bardzo starego skarbca.

Final Fantasy Anthologies to projekt - wydawać by się mogło - pozbawiony szans na powodzenie. Z pokerowym wyrazem twarzy i pełnym przekonaniem sprzedawać graczom w 2002 roku gierki z 16-bitowych konsol napisane ponad 10 lat temu?!? Żarty? Wymysł szaleńca? Okazuje się, że nie, choć raczej nie do każdego trafi owa nostalgiczna podróż niemal do źródeł fascynacji japońskimi grami RPG.

W skład Final Fantasy Anthologies wchodzą dwie gry - Final Fantasy IV i Final Fantasy V (według japońskiej numeracji; w Ameryce Final Fantasy V nie wydano, a Final Fantasy IV miało po tytule rzymską dwójkę). Dwie gry, które w niczym nie przypominają tego, co możemy obecnie obserwować na ekranie, grając w Final Fantasy X. Nie ma efektownych animacji na VD ani udźwiękowionych dialogów, nie ma teksturowanych i trójwymiarowych postaci. Są za to popiskiwania udające muzykę, proste ikony wyrażające emocje postaci oraz dwuwymiarowe pole akcji w 16 kolorach. I do tego fabuła, która sprawia, że nie sposób oderwać się od ekranu przez kilkadziesiąt godzin.

Final Fantasy IV i Final Fantasy V przeniesiono na PlayStation bezpośrednio z Super Nintendo, dodając jedynie króciutkie animacje. Port ten jest tak bezpośredni, że wydaje się, iż cała operacja polegała po prostu na napisaniu emulatora SNES na PlayStation. Jeśli tak było w istocie, można programistom zarzucić zbyt wolne działanie finalnego produktu - co prawda, tempo, w jakim zmieniają się ekrany czy kwestie dialogowe, wiernie oddaje szybkość działania tych gier na Super Nintendo, jednak w nowym milenium myśli i działa się już dużo szybciej, zatem można to było poprawić. Samym grom jednak, jak i ich oryginalnym twórcom należą się wyrazy uznania, bowiem ograniczeni niewielkimi jak na dzisiejsze standardy możliwościami sprzętowymi, stworzyli gry, które jak na razie dobrze przechodzą próbę czasu. Mimo braku zaawansowanej oprawy absorbują, wciągają i pozwalają przeżyć wspaniałe doświadczenie. Odpowiedz sobie, co jest dla ciebie ważniejsze.

Tomalla

ocena

Oldschoolowe gry RPG dla oldschoolowych graczy.

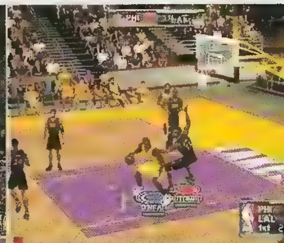
Producent: **Square**
Dystrybutor: **Sony Poland**
Gatunek: **RPG**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **SNES**



Kiedy grasz w trybie street, pojedynki są bardziej zażarte.



Nie ma to, jak porządnie zapakować po ciężkim dniu w szkole czy pracy.



Akcje pod koszem można rozgrywać taktycznie na wiele różnych sposobów.

ACTION TIPS BONUS

W głównym menu wybierz skills mode, po czym wciśnij jednocześnie X, Y, górę w gałce kontrolnej i dół na C-padzie. Wybierz nową opcję, jaka się pojawi, po czym wciśnij kolejno lewo, prawo, lewo, prawo, X, X, prawo.

NBA Courtside 2002

Zagraj w koszykówkę z samym Kobe Bryantem.

NBA Courtside pojawiło się już jakiś czas temu, a w naszym magazynie jeszcze jako zajawka tego, czym bawią się Amerykanie po premierze GC. Teraz nadarzyła się wreszcie okazja, by zagrać w pierwszą na GameCube'a symulację koszykówki - i porównać pierwsze wrażenie z ostatecznym produktem.

Gra oferuje kilka różnych trybów rozgrywki, w ramach których będziesz mógł m.in. rozegrać profesjonalny mecz na hali, towarzyskie spotkanie w stylu 'street basketball', poćwiczyć elementy gry i wziąć udział w konkursie rzutów za trzy punkty. Drużynę możesz wybrać spośród wszystkich tych, które grają w lidze NBA - najważniejsze są oczywiście Jeziorani z Los Angeles, czyli L.A. Lakers, i zespół, w którym występuje uwieczniony na okładce gry Kobe Bryant.

Mecze tu rozgrywane są szybkie i dynamiczne. Dużo dostępnych zagrywek i dobre obłożenie przycisków joypada powodują, że akcje pod koszem poprowadzić można na wiele sposobów. Myślę, że wszyscy fani koszykówki będą zadowoleni z faktu, że gra nie ogranicza się jedynie do prostych podań czy rzutów. Wierne odtworzenie zasad gry w koszykówkę podczas spotkań halowych ucieszy fanatyków realizmu, a zręcznościowy charakter rozgrywanych na asfaltowych boiskach (np. pojawianie się na boisku sfer, z których rzut liczony jest podwójnie lub potrójnie) spotkań przysporzy satysfakcji tym, dla których liczą się emocje i nagłe zwroty akcji.

W chwili obecnej NBA Courtside to najlepszy - bo jedyny - wybór dla fanów kosza i posiadających GC. Gra rzeczywiście zasługuje na popularność, choć obawiam się, że nie sprosta konkurencji z nadchodzącymi tytułami, takimi jak np. NBA 2K2. Wynikać to może z nie do końca dopracowanej oprawy graficznej - zbyt mało szczegółów, momentami kanciaste animacje - i to również nie pozwala wystawić NBA Courtside najwyższej oceny. Ale "czwórka" to chyba i tak nieźle?

Borek

ocena

Bardzo dobra, choć niepozbawiona wad koszykówka.

Producent: **Nintendo**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **nie**

Retro hity: Final Fantasy Anthologies to nie koniec trendu odgrzewania starych przebojów. W chwili obecnej Square zapowiada jeszcze Chrono Triggera, świetny RPG z elementami podróży w czasie.



Animacja zawodników czasem szwankuje.



Przy odpowiednim ustawieniu kamery mecze wyglądają jak transmisje TV.



Mecze oglądane na powtórkach robią naprawdę duże wrażenie.

ACTION TIPS BONUS

Inaczej niż w innych grach piłkarskich, tutaj wiele zależy od kiwek, które wykonujesz gałką odpowiedzialną za sterowanie. Opanuj sztukę wymijania przeciwnika, ćwicząc z kolegą.

This Is Football 2002

Kolejna szansa, by uratować imię polskiej piłki.

ocena

Dobra gra piłkarska z wyjątkowo korzystnym przelicznikiem cena/jakość.

Producent:	**Team Soho**
Dystrybutor:	**Sony Poland**
Gatunek:	**sportowa**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**
Inne platformy:	**nie**

Nie ma się już co rozpisywać nad grą polskiej reprezentacji na Mistrzostwach Świata - odpadliśmy i koniec. Fakt jednak pozostaje faktem, że Mistrzostwa w ogromny sposób wpłynęły na popularność gier komputerowych, których tematem stała się piłka nożna. Podejrzewam, że to właśnie z tego powodu Sony zdecydowało się umieścić w serii Platinum This Is Football 2002. Seria Platinum gwarantuje grze niską cenę, dzięki czemu staje się niezłą alternatywą dla ISS i FIFA World Cup.

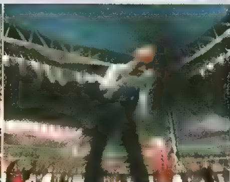
TIS 2002 jest gorsza od wymienionych wcześniej tytułów - nieco mniej realistyczna od nich, mniej grywalna od ISS i bez szlifu graficznego, jaki znamy z ostatniego wcielenia FIFA. Różnice te jednak nie wydają się kolosalne, wręcz przeciwnie - w przypadku pewnych elementów gry (np. opcje i tryby rozgrywki, opcje menedżerskie) trudne do wychwycenia. Mecze można rozgrywać jako spotkania towarzyskie albo część większego turnieju - ligi (m.in. angielskiej, niemieckiej i francuskiej), Mistrzostw Świata, Mistrzostw Europy. Szczególnie ucieszył mnie doskonale dobrany poziom trudności gry - najniższy pozwala na zapoznanie się ze sterowaniem i stylem, ale nie doprowadza do sytuacji takich jak w FIFA-ch, gdzie początkujący gracz wygrywał bez trudu z dużo mocniejszą drużyną. Ilość dostępnych zagrywek i podań również robi wrażenie - nigdzie wcześniej nie spotkałem się np. z możliwością markowania faulu, by wymusić rzut wolny czy karny.

Najsłabszym elementem gry bez wątpienia jest szata graficzna. Ta w dużym stopniu obniża ocenę, bowiem z kolei do udźwiękowienia właściwie nie można mieć zarzutów, a grywalność stoi na nieoczekiwanie wysokim poziomie. Szkoda, że niedopracowano tego elementu - modelom piłkarzy na pewno przydałoby się jeszcze nieco poligonów i klatek animacji więcej. Ale jeśli chcesz zagrać w piłkę na PS2, a brakuje 100 zł na "fifę", TIS 2002 raczej nie powinien zawieść.

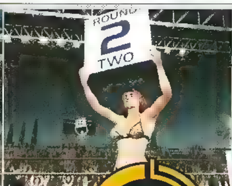
Tymo



Sposób, w jaki bokserzy reagują na uderzenia, stoi na wysokim poziomie.



Kiedy cię znokautują sędzia przez chwilę uroczo się rozmywa.





Kiedy bokser dobrze walczył w trakcie rundy, wraca do swojego rogu ze zwycięską pozą.

ACTION TIPS BONUS

Po ukończeniu gry ukaże się nowe menu z cheatami, gdzie możesz wybrać m.in. teleportację. Twoi przeciwnicy będą naprawdę zdziwieni, kiedy zaczniesz z niej korzystać.

Knockout Kings 2002

Strzel w pysk Lennoxowi Lewisowi.

ocena

Solidny boks, wadliwy przez nieprzemyślany system sterowania.

Producent:	**EA Sports**
Dystrybutor:	**Cenega**
Gatunek:	**sportowa**
Platforma:	**PS2**
Multiplayer:	**tak (2 osoby)**
Inne platformy:	**Xbox**

Walki bokserskie to temat wdzięczny, ale stosunkowo rzadko eksploatowany przez twórców gier komputerowych. Pewnie dlatego, że dzisiejszy zawodowy boks wykracza poza opis sportowej dyscypliny i stał się telewizyjnym show, gdzie najważniejsze okazują się skandale, a bohaterami kryminaliści i niezrównoważeni psychicznie mięśniacy. Na szczęście negatywnych aspektów boksu nie uświadczysz w Knockout Kings 2002 - grze firmy EA Sports, znanej ze ścisłego przestrzegania zasad politycznej poprawności.

Tytuł w tłumaczeniu na polski brzmi "Mistrzowie Nokautu", niech was zatem nie dziwi, że znajdziecie tu największych fighterów w historii tego sportu - od Aliego, przez Fraziera, Holyfielda aż po Lennoxa Lewisa. Wybierając jedną z tych legend lub też tworząc własnego boksera, możesz stanąć do pojedynczego pojedynku lub do trybu kariery. Jak widzicie, trybów rozgrywki jest niewiele, choć z drugiej strony, czy grze bokserskiej potrzeba czegoś więcej?

Podczas walki kierujesz zawodnikiem lewą gałką, używając przycisków z góry i z przodu joypada - do zadawania ciosów. Sterowanie jest proste i nie wymaga długiej nauki, z kolei umożliwia dość intensywne trzaskanie przeciwnika. Tragicznie jednak rozwiązano kwestię uników, które również wykonuje się lewą gałką - tyle tylko, że przy jej minimalnym wychyleniu. To niezwykle nieporęczne rozwiązanie - zamiast swobodnie operować gałką, uważasz na każdy ruch. Lepiej sprawdziłby się system, w którym jeden z przycisków przechodziłby w tryb uników. Oczywiście do rozwiązania zaproponowanego przez EA Sports można się przyzwyczaić, ale bywają chwile, kiedy niezmiernie to irytuje. Poza tym wadą jest tu także sztuczna inteligencja przeciwników - wszystkich można bowiem pokonać, stosując jeden prosty patent. Ale uwaga - pożyczyłem grę koledze i następnego dnia oddał mi ją oczarowany. Stwierdził też, że dawno się tak z kumplami nie bawił. Rzeczywiście jako party game - szczególnie dla facetów - Knockout Kings 2002 to gra oferująca wiele satysfakcji. Jeśli zatem masz kumpli chętnych do bitki - polecam!

Borek

Platynowe hity: This Is Football 2002, to jeden z mniej znanych tytułów należących do serii Platinum. Na PS2, w ramach tego cyklu kupicie między innymi takie hity jak Gran Tourismo 3, Tekken Tag Tournament czy Dead Or Alive 2. A wszystko niewiele droższe od 100 PLN.


MOBILE FORCES
Inna niż wszystkie strzelanina FPP! Walczysz także w rozmaitych pojazdach bojowych! Najnowsza technologia Unreal Engine gwarantuje dynamiczną akcję w doskonale odwzorowanym środowisku 3D i niesamowite efekty specjalne! 8 odjazdowych trybów gry, 11 ogromnych, realistycznych map (od Arktyki po Dziki Zachód)
ROZPOZNAJ · NAMIERZ · ZNISZCZ
Wydawca
Rage
www.rage.com
www.cenega.pl
© Rage Games Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone.
Dystrybutor
CENEGA
Cenega Poland Sp. z o.o.
02-234 Warszawa, ul. Działkowa 37
Tel. (22) 868 52 68 do 70. Faks (22) 868 52 80
Obsługa klientów i serwis techniczny: (22) 868 52 61
PC CD ROM



Strzelanina na pokładzie samolotu to preludium do walki o spadający spadochron w powietrzu.





Na twojej drodze staną nie tylko ludzie, ale i sprzęt zmechanizowany oraz dzikie bestie.

ACTION TIPS BONUS

W menu głównym podświetl Load Game. Wciśnij i przytrzymaj [L3] i [R3] i naciśnij krzyżyk.

The Operative: No One Lives Forever

Nie całkiem agent 007, ale kiedy ją zobaczysz, krzykniesz "ooo"!!!

ocena

Dobry i niestandardowy, ale słaby graficznie FPP.

Producent: **Sierra**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **FPP**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **PC**

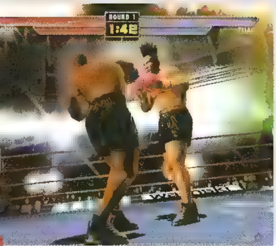
Nie całkiem mogę zrozumieć, jaki sens tkwi w wydawaniu na PlayStation 2 kolejnych konwersji gier z PC - PS2 to przecież platforma, która doskonale radzi sobie bez FPP-ów i RTS-ów z blaszaka. Muszę jednak przyznać, że konsolowa wersja No One Lives Forever, poza grafiką, niczym nie ustępuje oryginałowi.

Krótkie przypomnienie - NOLF to gra z gatunku FPP, w której główną bohaterką jest Cate Archer, dawniej złodziejka, obecnie zaś agentka tajnej rządowej instytucji UNITY. Ta walczy z przestępcami zrzeszonymi w organizacji HARM. W momencie gdy rozpoczyna się gra, ktoś systematycznie eliminuje agentów UNITY - morderca i motywy jego działania to oczywiście zadanie Cate. A nie będzie ono łatwe, bowiem przed końcem gry będziesz musiał, kierując piękną agentką, przejść aż 60 etapów, z których część powstała specjalnie z myślą o wersji PS2.

W No One Lives Forever w twórczy sposób odwołano się do schematów gatunku. Grę wzbogacono elementami zbierania dowodów przestępstw popełnianych przez HARM, etapy są zróżnicowane (jeden rozgrywa się np. w powietrzu i jest odtworzeniem znanej z wielu filmów sensacyjnych walki o spadochron) - czasem wymagają szybkiego strzelania, kiedy indziej skradania się i walki z ukrycia. Grając w NOLF, naprawdę trudno się nudzić.

Niestety od sporej grywalności i zaskakująco użytecznego jak na gatunek (i ten kontroler) sposobu sterowania, znacznie odstaje grafika - zdecydowanie bardziej funkcjonalna niż fantastyczna. Być może jest to zabieg celowy, który miał stylizować grę na lata 60, ale niektóre obiekty (np. samochody) tak uproszczono, że właściwie niczym nie różnią się od wyglądu pudełka na buty. Na szczęście postacie wykonano i animowano lepiej, ale nawet przez chwilę grafika nie wychodzi ponad średni poziom. Jak na tę platformę - dużo poniżej możliwości sprzętowych.

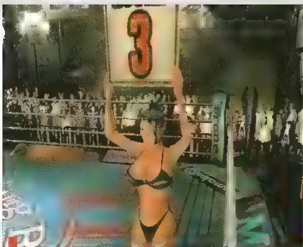
Tomalla



Sposób przedstawienia pojedynków bokserskich oszałamia telewizyjnymi efektami.

ACTION TIPS BONUS

By mieć dostęp do wszystkich ukrytych zawodników (w tym Mike'a Tysona), musisz wygrać wszystkie pojedynki jednym z dostępnych bokserów.



Pięści uderzające w szczęki to nie jedyna atrakcja gry. To wszystko się buja...!!!



To krwawy sport dla prawdziwych mężczyzn. Nie ma tu miejsca na łzy.

Mike Tyson Heavy Weight Boxing

Bestia znowu na ringu

ocena

Szybki zręcznościowy boks z oszałamiającą oprawą graficzną.

Producent: **Codemasters**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Gatunek: **sportowa**
Platforma: **PS2**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **nie**

Czasem - szkoda, że nie zawsze - już samo obejrzenie okładki gry wiele mówi o niej samej. Porównaj np. recenzowane w tym numerze Knockout Kings 2002 i Mike Tyson Heavyweight Boxing. Na okładce KK 2002 prawicą zamachuje się sam Muhammad Ali, na drugiej - jak niełatwo się domyślić - żelazny Mike "Bestia" Tyson. To, co różni tych bokserów, dzieli też te gry. Jedna jest stonowana, wymaga opanowania techniki i długiego treningu, druga błyska jak neony w Las Vegas, stawia na naparzankę i oferuje wielkie krwawe widowisko. Zgadnij sam, która jest która.

Już od pierwszych chwil spędzonych przy ekranie menu głównego widać, że zespół Codemasters postawił przede wszystkim na oszałamiającą oprawę tak graficzną, jak i dźwiękową. Z głośników ciągle rozbrzmiewa energetyzujący, bujający hip-hop, a grafika soczyście oddaje medialny spektakl, jakim stał się boks od czasu słynnego pojedynku 'Thrilla In Manilla' między Foremanem i Frazierem. Efektowne ujęcia kamer, ekscytujące powtórki, krzyczący na cały głos komentator i porady kibiców siedzących wokół ringu podgrzewają atmosferę starcia dwóch killerów w rękawicach. Walki są krwawe i właściwie w każdej co najmniej jeden z zawodników schodzi z ringu z poharataną twarzą. Poza tym są efektowne - właściwie każda walka kończyła się nokautem. Są też szybkie, bowiem statystki po meczu ukazują setki zadanych ciosów. Starcia te są niestety bardzo mało realistyczne, właściwie nie dają szansy, by zastosować jakąkolwiek inną strategię niż ciągłe parcie do przodu i zadawanie jak największej liczby ciosów. Nie zmienia to jednak faktu, że starcia te są też bardzo grywalne. To oczywiście zasługa - poza przykuwającą do ekranu grafiką - prostego, ale dającego dużą kontrolę nad zawodnikiem sterowania. Z tego też powodu jest to gra dla tych, którzy bardziej czują się jak Mike niż Ali.

Jah Jah

Z PC na PS: Choć w redakcji Action Plusa nie całkiem pochwalamy takie praktyki, już wkrótce czekają nas premiery kolejnych FPP przeniesionych z PS. Będą to Soldier Of Fortune i Star Trek Elite Force. Oba tytuły w przystępnej cenie wyda w Polsce CD-Projekt.


Największa przygoda lata
Asterix & Obelix
MISJA
KLEOPATRA
W KINACH OD 19 LIPCA
www.asterix-i-obelix.spi.pl
onet.pl
MINIMAX
FILM
Radio ZET



Kiedy przeciwnik zamieni się w bestię uważaj! Wtedy jest dużo groźniejszy.



Kamera nieustannie z bliska towarzyszy wymianie ciosów.



Jak w każdej porządnej bijatyce, tak i tu mamy małych oraz dużych, chudych i grubych, niebieskich i zielonych...

ACTION TIPS BONUS

Kiedy ukończysz grę trzy razy, uzyskasz dostęp do nowego trybu gry, w którym będziesz mógł wybrać własnych wojowników - dzieciaków.

Bloody Roar

Dzikie bestie zamknięte w kla... kostce.

ocena

Najlepsza - bo jak na razie jedyna - bijatyka na GCN.

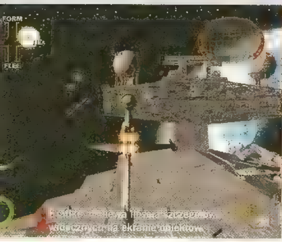
Producent: **Activision**
Dystrybutor: **LEM**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **tak (2 osoby)**
Inne platformy: **PS2**

Jak dowodzi historia branży gier komputerowych, kiedy na rynku pojawia się nowa konsola, jej twórcy zawsze starają się sprawić, by szybko - najlepiej jako tytuł startowy - pojawiła się w sprzedaży dobra bijatyka. Pozycje, takie jak Tekken Tag Tournament i Dead Or Alive 3, w znaczny sposób wpłynęły na zwiększenie sprzedaży konsol, takich jak PlayStation 2 czy Xbox. Podobnie miało być w przypadku GameCube'a, niestety ten beat-em up, na który wszyscy czekają - Soul Calibur 2 - mocno się spóźnił, przez co ciężar walki z konkurencją spadł na Bloody Roar - w chwili obecnej jedyną bijatykę dostępną na GC. Jak sobie radzi? Nieźle...

Bloody Roar to gra, która potrafi zaskoczyć. Po jej uruchomieniu nie spodziewasz się wiele - co najwyżej zwykłego i prostego lania po mordach. Ale szybko okazuje się, że jest tu dużo, dużo więcej. Największą atrakcją gry jest na pewno to, że w przedstawionym w niej pojedynku udział biorą niezwykli zawodnicy - fighterzy, którzy w każdej chwili mogą się zamienić w dziką bestię. Transformacje przeprowadzasz niezwykle prosto: wystarczy raz nacisnąć klawisz, pod warunkiem jednak, że pasek energii bestii jest naładowany. Rozwiązanie to zwiększa niemal dwukrotnie liczbę dostępnych ciosów i w znacznym stopniu wzbogaca taktykę walki. Inne plusy gry to interaktywne, niekiedy dwupoziomowe areny, sporo trybów gry i poukrywanych bonusów oraz dopracowana oprawa graficzna, która dowodzi, że GC jest może mały pod względem gabarytów, ale wielki pod względem mocy obliczeniowej.

Twórcy Bloody Roar nie uniknęli mimo wszystko kilku drobnych wad. Kamera przedstawiająca walkę zbyt blisko trzyma się zawodników, przez co walkom brakuje rozmachu i dystansu. Jestem również przekonany, że joypad GameCube'a można znacznie lepiej wykorzystać - obłożenie przycisków w Bloody Roar jest co prawda poprawne, ale niezbyt wygodne. Mimo to nie zmienia to faktu, że posiadacze GC nie mają się czego wstydzić - Bloody Roar to bardzo dobra bijatyka.

Tomalla



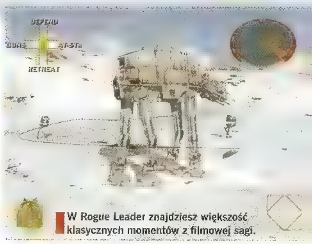
[illegible] obiektów.



Nieważne, czy w przestrzeni kosmicznej, czy na powierzchni planet - gra wygląda doskonale.

ACTION TIPS BONUS

W menu cheats wpisz: LIONHEAD. Mało przydatne, ale daje ciekawy efekt.



W Rogue Leader znajdziesz większość klasycznych momentów z filmowej sagi.

Rogue Squadron II: Rogue Leader

Poczuj moc GameCube'a.

ocena

Doskonały graficznie symulator ze świata "Gwiezdnych Wojen".

Producent: **LucasArts**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **symulacja**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **nie**
Inne platformy: **nie**

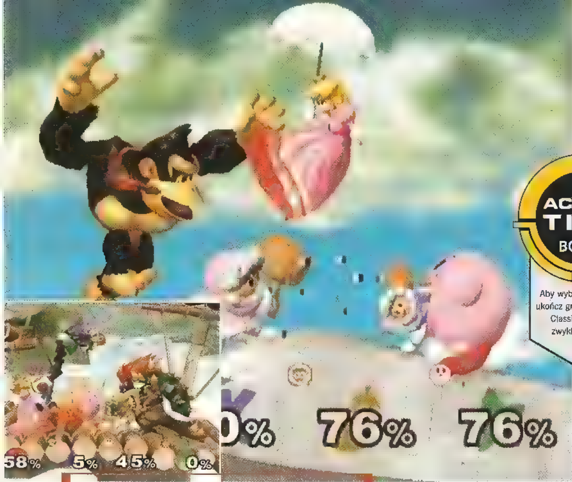
Jeszcze zanim GameCube trafił do Europy, z gier dostępnych na tę konsolę najwięcej mówiło się i największe poruszenie oraz emocje wywoływał jeden tytuł - Rogue Leader. Kontynuacja doskonałego kosmicznego symulatora, osadzonego w realiach "Gwiezdnych Wojen", miała w pełni ukazywać możliwości nowej konsoli Nintendo, jak też wprowadzać graficzny standard, do którego porównywane będą wszystkie kolejne tytuły. Rogue Leader trafił już do sprzedaży w Polsce i powiem wam, że nie przez przypadek. Od chwili wprowadzenia tytułu na sklepowe półki, sprzedaż samych konsol wzrosła jeszcze bardziej. Rogue Leader to gra naprawdę świetna - w pełni wykorzystuje duże możliwości GameCube'a.

Na początek jednak - zaraz po prześmiesznym intro - czeka cię zawód. Gra oferuje tylko jeden tryb rozgrywki, tzn. kampanię, w której przechodzisz ustaloną kolejnością coraz trudniejsze i coraz bardziej złożone misje. Rozwiązanie dziwne i trudne do pojęcia, ale taka była wizja programistów z System 7. Misje to jednak majstersztyk - każda z nich to kilkunastominutowa dawka adrenaliny. Dzięki prostemu sterowaniu i luźnemu podejściu do zasad fizyki gwiezdnymi myśliwcami kieruje się niezwykle łatwo, co umożliwia skupienie się na akcji. Misje bazujące na motywach filmowych części sagi są wielozadaniowe i rozbudowane, a dzięki niesamowitej oprawie graficznej oraz dźwiękowej wyglądają i brzmią nie gorzej niż w obrazach filmowych. Warto przekonać się na własne oczy - to, co dzieje się na ekranie (dużego, dobrego telewizora), zapiera momentami dech. Modele gwiezdnych wehikułów są niezwykle szczegółowe, a trójwymiarowe efekty wybuchów czy strzałów z lasera wyglądają doskonale - poza tym cały czas obserwujesz kilkadziesiąt różnych obiektów. Atak na Gwiazdę Śmierci nigdy wcześniej nie wyglądał tak dobrze jak tutaj nawet w filmie!

Ostateczną ocenę obniża tylko oferowany jeden tryb gry, żywotność gry przedłużają co prawda sekrety, ale przecież nie każdy gracz odkryje je.

Tomalla

Moc w kostce: Kolejne gry ze świata Gwiezdnych Wojen, którą trafią na GameCube'a to Star Wars: The Clone Wars i Star Wars: Bounty Hunter. Szczególnie ciekawie zapowiada się ta druga, w której gracz wcieli się w Fetta, łowcę nagród z dzikiego zachodu świata Gwiezdnych Wojen.



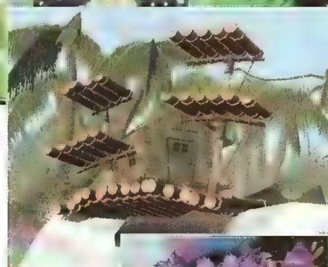
Kiedy walczą ze sobą cztery osoby, zabawa jest naprawdę wyśmienita.



ACTION TIPS BONUS

Aby wybrać Dr Mario, ukończ grę w trybie 1-P Classic, kierując zwykłym Mario.

Efekty graficzne ukazują moc GameCube'a - niestety dopiero przy zbliżeniu.





Areny poza tym, że wyglądają przepięknie, są także doskonale skonstruowane.

Super Smash Melee Bros.

W końcu masz okazję, by natrzaskać Pokemonowi.

ocena

Prosta, ale niesamowicie wciągająca i grywalna bijatyka z ulubionymi postaciami.

Producent: **Nintendo**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GCN**
Multiplayer: **tak (4 osoby)**
Inne platformy: **nie**

Obecna polityka wydawnicza firmy Nintendo może budzić pewne obiekcje. Gier na GameCube'a przybywa, ale wciąż są to tylko 3-4 nowe tytuły miesięcznie (sytuacja ta jest szczególnie dotkliwa w Europie), a większość z nich to albo tytuły znane z innych platform (Bloody Roar, Burnout), albo kontynuacje, czy też ulepszone i usprawnione wersje gier z Dreamcasta (Sonic Adventure 2) czy z Nintendo 64 (Rogue Leader). Gdzie nowe wspaniałe exclusive'y, na które czekamy od daty premiery konsoli? Jeszcze w trakcie produkcji - na razie więc musimy pozostać przy tym, co wielkie N zachce nam udostępnić. Ale mówiąc szczerze, przy takich grach jak Super Smash Melee Bros. (swoją drogą, kolejna konwersja z N64) trudno narzekać na Nintendo. Dużo lepiej będzie, jeśli po prostu skupimy się na graniu.

Pomysł na Super Smash Melee Bros. jest doprawdy szalony - od razu czuć, że grę robili japończycy. Tytułowe Smash Melee to nic innego jak turniej, w którym biorą udział wszystkie postaci znane ze starszych gier oraz innych produkcji Nintendo. Mamy zatem Pokemony, Linka z Zeldy, mamy nieśmiertelnych braci Mario, Donkey Konga, księżniczkę Peaches i jeszcze kilkanaście innych postaci (część z nich ukryta jest na początku gry). Każdy z tych bohaterów to prawdziwa żywa historia świata elektronicznej rozrywki i już sam fakt, że wszyscy oni są dostępni w jednej grze - to nie lada gratka. A to, że nie pojedynkują się na wesołkowate piosenki czy kto wskoczy na wyższą platformę - to dodatkowa atrakcja. Bo zapewniam, że nie ma nic lepszego od strzaskania paszczy Pokemona jednym z braci Mario!!!



Grając zdobywasz figurki postaci z gier Nintendo. Kompletna kolekcja wygląda okazale.

Super Smash Melee Bros. to bijatyka mocno uproszczona - na ekranie opcji można ustawić taki tryb gry, w którym do zadawania ciosów służy tylko jeden przycisk. Mimo to liczba ciosów, jakie możesz wykorzystać w tych pojedynkach na śmiech i życie, jest zaskakująco duża. Szczególne wrażenie robią przede wszystkim ciosy specjalne, unikalne dla każdego z wojowników - np. Kirby połyka na chwilę przeciwnika. Poza ciosami i kopniakami możemy używać także przedmiotów, które pojawiają się na ekranie w losowych momentach. Tych również jest sporo - od parasolki po bombkę, co powoduje, że podczas walki cały czas coś się dzieje i ta jest emocjonująca do ostatnich sekund; ∎ dopóki nie dojdzie do nokautu, przewaga może się nagle przechylić na jedną lub drugą stronę.

Naparzanie łapkami, szpilkami i szponami po pyszczkach, twarzyczkach i paszczach odbywa się w jednym z wielu dostępnych w grze trybów. W stosunku do oryginału znacznie rozbudowano tryb gry dla jednego gracza, ale nadal Super Smash Melee Bros. to przede wszystkim gra dla większej liczby osób - co najmniej dwóch, a najlepiej czterech. Możliwości ustalenia różnych parametrów rozgrywki są właściwie nieograniczone - wszystkie zasady takiego pojedynku można samodzielnie zdefiniować. Z tego względu nawet długo po tym, kiedy już przestaniesz grać w Super Smash Melee Bros. w trybie single, gra będzie głównym punktem programu spotkań z kumplami. Jest prosta w obsłudze i każdy, nawet zupełny nowicjusz, pojmie jej zasady w minutę, a ogromna grywalność przykuje do ekranu na długie godziny.



Szczegółowość grafiki postaci robi bardzo duże wrażenie.

Oprawa - szczególnie graficzna - Super Smash Melee Bros. to rzecz w ocenie dość kontrowersyjna. Co prawda, podczas zbliżeń i powtórek szczegółowość grafiki oraz możliwości zastosowanego w grze engine'u robią niesamowite wrażenie, ale podczas pojedynków nie są one w pełni wykorzystane ze względu na dość duże oddalenie kamery od pola walki. W przypadku małych (bo widzianych z oddalenia) postaci szczegółów za bardzo nie widać, zatem układy GCN specjalnie się nie przegrzewają. Nie można natomiast nic zarzucić ścieżce dźwiękowej, która dobrze oddaje klimat zwariowanych pojedynków.

Kupić, nie kupić? Oczywiście kupić! To gra, którą będziesz odpalał na GCN przez długi, długi czas. I jeśli masz znajomych, raczej nigdy się nie znudzi.

Borek

128-bitowy Starfox: Nintendo planuje nadal eksploatować popularne i lubiane postacie znane z gier firmy na SNES-a, GameBoya i N64. Wszyscy bardzo czekają na dwie takie gry na GameCube'a - Zeldę (bajkowy, epicki RPG) i Starfoxa (komiksowy symulator kosmiczny). Premiery jeszcze w tym roku!!!





Gra niczym nie ustępuje poprzednim wersjom.

ACTION TIPS BONUS

Ukończ grę na poziomie Warrior. Kiedy zaczniesz ją na nowo będziesz mógł wybrać wojownika o imieniu Human Smoke (wybierz kwadrat z krzyżykiem)

Mortal Kombat Advance

W 1992 roku Midway wydało grę zatytułowaną Mortal Kombat. Oryginalność i niepowtarzalność tej stosunkowo prostej bijatyki polegała na tym, że postacie w grze wyglądały jak żywi ludzie, a ich ruchy nie odbiegały znacząco od zachowań fighterów na ringu w rzeczywistości (pomijając oczywiście combosy). :) W sumie wydano cztery części oraz kilka dodatków. W ocenie większości graczy pozycja ta skończyła się na drugiej części MK. Kolejne były tylko wtórnymi kalkami wcześniejszych pomysłów.

Mortal Kombat na GBA zostało opracowane przez Virtucraft, angielską firmę znaną z tytułów, takich jak np. Dexters Laboratory Deesaster Strikes, Mike Tyson boxing, Croc, NBA Jam 2001. Konwersja MK na GBA jest kolejnym projektem firmy, który obecnie dostępny już jest na rynku.

Gra na GBA oferuje również o wiele więcej niż PC-towa wersja. Do wyboru jest ponad 20 postaci z gwiazdami, takimi jak Shang Tsung, Shao Khan, Motaro, Kitana, Sonya Blade. Niektóre postacie (np. Sub-Zero) występują w dwóch wcieleniach. Paleta ciosów obejmuje oczywiście sławetne Friendship i Fatality. Ważne, że w instrukcji zamieszczono klawiszologię (combosy) ruchów niemal wszystkich postaci (dla Shao Khan i Motaro nie, trzeba samodzielnie odnaleźć właściwe kombinacje). Gracze mogą wybrać jeden z czterech dostępnych trybów trudności. MK, mimo że to stary i mocno przechodzony tytuł, na GBA ponownie nabiera blasku. Odpaliłem gierkę na próbę i oderwałem się od niej dopiero późną nocą.

Grafika jest dobra. Tła niekiedy wydają się za ciemne, jednak w panelu opcji można ustawić jaskrawość ekranu i poprawić widoczność. Muzyka i dźwięki dobrze komponują się z klimatem gry jako całości. Poza tym istnieje możliwość gry w multi - (link cable) 1-on-1 i 2-on-2 pozwala dołączyć do turnieju więcej osób.

Mimo że MK znacznie się postarzał i pod wieloma względami nie przystaje już do potęg, takich jak Tekken czy King of Fighters, nadal gra się świetnie i to jest największa zaleta Mortal Kombat.

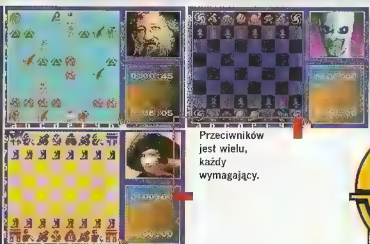
Takasha

ocena

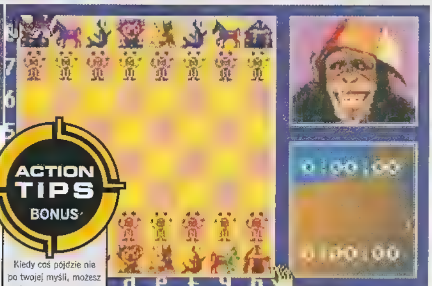
Klasyczna bijatyka na małą konsolkę.

Producent: **Midway**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **bijatyka**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **4 (game link)**
Inne platformy: **nie**





Przeciwników jest wielu, każdy wymagający.



ACTION TIPS BONUS

Kiedy coś pójdzie nie po twojej myśli, możesz łatwo cofać ruchy własne i przeciwnika. Wciśnij L by cofnąć ruch, R by go ponownie wykonać.

Chessmaster

Chessmaster to uniwersalny program szachowy, który przeznaczono zarówno dla początkujących, jak i bardziej zaawansowanych graczy. Jest to program, którego ewolucja przebiega od lat i który obecnie cieszy się największą popularnością (w środowisku PC) wśród aplikacji szachowych (sprzedano ją w liczbie 5 mln kopii i zyskała tytuł Best-Selling Computer Chess Game).

Dla początkujących chyba najważniejszą informacją będzie to, że zaimplementowano w programie system Natural Language Advice, podający proste podpowiedzi podczas partii szachów (niestety w języku angielskim).

Największe atuty to również możliwość rozegrania pojedynku szachowego z 16 przeciwnikami (o odmiennych umiejętnościach), tutorial, ponad 150 zapisanych i najsławniejszych pojedynków szachowych, 10 różnorodnych plansz (i figur).

Gracz ma do wyboru cztery tryby zabawy. W Standard Game Mode rozgrywa klasyczny pojedynek szachowy. W Handicap Game Mode przed rozpoczęciem gry można usunąć dowolne figury z planszy. A w Setup Board Game Mode dostawić i ustawić bierki właściwie dowolnie. W opcjach pojedynku jest również wiele przydanych funkcji, jak np. obrona po ruchu przeciwnika - komputer samodzielnie wybiera najlepszą pozycję. Gracz może również cofnąć ruch o jedno lub więcej posunięć. Z kolei z opcji technicznych można - choćby dowolnie, obrócić planszę, zmienić jej kolor itp. Obowiązkową rzeczą w tego typu grach jest również opcja save game.

Wspomniany tutorial opracowano w formie tekstu. Niektóre definicje i porady zobrazowano planszą szachową ze wskazaniem konkretnych zagrań, ruchów itd. Poradnik dotyczy m.in. zasad gry, ruchów specjalnych, strategii, notacji, klasyfikacji itd.

Grafika jest bardzo ładna. Dodatkowe pulpity, zwariowane postacie przeciwników i figury urozmaicają rozgrywkę. Szkoda tylko, że nie pomyślano o ciekawszym podkładzie muzycznym oraz dźwiękowym. Obawiałem się trochę, że konsolkowa wersja Chessmastera będzie znacznie uboższa i słabsza od "dorosłej" formy. Tak się na szczęście nie stało. Każdy, kto gra w szachy i ma GBA, powinien zdecydować się na zakup Chessmastera.

Takasha

ocena

Szachy zaskakująco dobre jak na GBA.

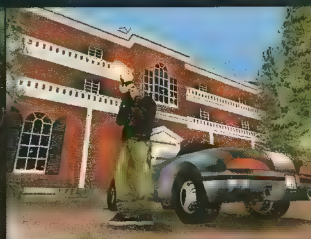
Producent: **Midway**
Dystrybutor: **Lukas Toys**
Gatunek: **logiczna**
Platforma: **GBA**
Multiplayer: **2 (game link)**
Inne platformy: **PC**

Zabójczo śmiertelny: Kolejną grą serii będzie Mortal Kombat: Deadly Alliance na PS2 i inne konsole. Premiera szykuje się na gwiazdkę tego roku, a gra będzie trójwymiarową bijatyką wracającą do korzeni serii - a więc grywalności i brutalności.





Rockstar Games
Gwiazdy branży



Rockstar Games to prawdziwa gwiazda w branży gier komputerowych. Jej twórcy mają talent – o czym świadczą recenzje wydawanych przez firmę gier – ma za sobą finansową i promocyjną potęgę wielkiego amerykańskiego koncernu, przede wszystkim jednak ma bardzo niegrzeczny styl i paskudny charakterek. Jej gry wywołują protesty zaniepokojonych rodziców, są wycofywane ze sprzedaży w bardziej konserwatywnych krajach, stają się tematem w brukowcach poszukujących tanich sensacji. Ale kiedy pięć milionów ludzi na całym świecie kupuje wymyślony przez ciebie kawałek kodu, cała reszta się nie liczy.



"To, co robimy, jest dla nas bardzo ważne, bo jest szczere. Nasze gry wyrażają to, co lubimy, to, jacy jesteśmy, wszystko znajduje swoje odbicie w tytułach, które wydajemy. Wszystkie nasze gry są zaprojektowane, udźwiękowione, oprawione grafiką w pewien specjalny sposób, w pewnym rozpoznawalnym stylu. To nasz styl – całkowita swoboda dla gracza, wyolbrzymiona rzeczywistość i aktualna tematyka. W naszych grach nie znajdziesz goblinów i orków" – mówi Dan Houser, rzecznik prasowy firmy Rockstar Games. A właściwie nawet nie rzecznik, bowiem oficjalnie stanowisko zajmowane przez Housera w strukturze Rockstar Games to Minister Informacji. Nie każda firma, nawet w tak – wydawać by się mogło – zwariowanej i nieformalnej branży, jaką jest komputerowa rozrywka, pozwala sobie na taki luz i odrobinę szaleństwa.

Rockstar Games to publisher, czyli firma zajmująca się wydawaniem tytułów przygotowanych przez inne studia developerskie. Większość tego typu firm to duże przedsiębiorstwa, w których najważniejsza zasadą jest maksymalizacja zysku, dlatego też zdecydowana większość publishers po prostu wydaje wszystkie tytuły, jakie uda się im pozyskać. Rockstar Games działa jednak inaczej. *"Z pozycją, jaką zajmujemy teraz w branży"* – mówi Dan Houser, *"moglibyśmy pozwolić sobie na pozyskanie wielu studiów developerskich, ale nie chcemy i nie będziemy tego robić. Szukamy tylko takich gier, w które sami chcielibyśmy grać. Gier, które mają to coś, co sprawia, że po ich uruchomieniu wiesz od razu, że to gra Rockstar Games. Najważniejsze dla nas to zachować nasz własny, unikalny styl"*.

Ten styl, to coś, co rzeczywiście wyróżnia gry z logo w kształcie charakterystycznego R i małej białej gwiazdki na żółtym tle. Bez wątpienia najważniejszym tytułem w katalogu Rockstar Games jest w chwili obecnej przebój w branży – Grand Theft Auto 3, wydane ponad pół roku temu na PlayStation 2 a niedawno także na PC. Konsolowa wersja gry sprzedała się w nakładzie ponad 4 milionów egzemplarzy, a liczba sprzedanych kopii w wersji na PC coraz szybciej zbliża się do miliona. Sukces GTA3 jest tak wielki, że według ostatnich obliczeń, połowa zysków amerykańskiego koncernu Take2, wspierającego działania Rockstar Games w USA, pochodzi właśnie z fali sprzedaży tego tytułu. Ale Rockstar to nie tylko seria Grand Theft Auto. Pierwsze gry firma wydawała wyłącznie na konsolach, dopiero wraz z GTA weszła także na rynek PC. W tym mulitplatformowym środowisku bardzo dobrze przyjęto Oni – dynamiczną, osadzoną w przyszłości grę typu action-adventure, którą zrealizowano w konwencji anime. Dużą popularnością wśród posiadaczy PlayStation 2 cieszyły się kolejne pozycje Rockstara, np. inspirowana rzeczywiście odbywającymi się, nielegalnymi rajdami, jakie toczono na ulicach miast – Midnight Club, i nietypowa ścigałka Smuggler's Run (do dzisiaj wydano dwie części serii). Mimo to najważniejszym tytułem, poza GTA, jest w firmie Max Payne – gra z motywami





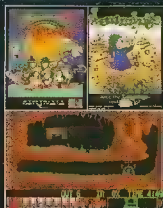


Historia DMA

Najważniejsze studio, które pracuje dla Rockstar Games, to szkocka firma DMA, przemianowana niedawno na Rockstar North (funkcjonuje również pod nazwą Rockstar Studio).

Nazwa DMA wiele mówi przede wszystkim tym graczom, którzy pamiętają jeszcze gry wydawane w pierwszej połowie lat 90, kiedy to studio debiutowało. Pierwszym i wciąż jednym z najlepiej sprzedających się tytułów DMA jest legendarne Lemmings – logiczny pochłaniacz czasu oraz łamacz głowy. Zaprojektowali go szefowie firmy – Dave Jones i Mike Daily. Ciekawa historyjka dotyczy powstania komputerowych Lemmingów – to są wynikiem kłótni między dwoma grafikami, którzy spierali się, jaka jest najmniejsza liczba pikseli, którą musi posiadać postać gry, by można było nadać jej osobowość i charakter. I rzeczywiście, osobowości i charakteru Lemmmingom nie brakowało, mimo że miały zaledwie kilka pikseli wzrostu. Gra była tak popularna, że przygotowano kilka jej części na różne platformy, między innymi także na ZX Spectrum.

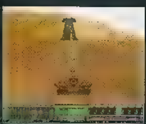
Wówczas najważniejszą platformą dla DMA była Amiga – na nią ukazały się udane tytuły, takie jak Walker czy Hired Guns. Kiedy firma Commodore zaprzestała produkcji tego modelu komputera, DMA przeniosło się na Nintendo i wydało Unirally (SNES, 1994), Body Harvest (Nintendo 64, 1998) i Wild Metal Country (Nintendo 64, 1999). W tym czasie tryumfy zaczęła święcić seria GTA – firma skupiła się na tym tytule, wydając kolejne dodatki i część serii. Kilkanaście tygodni temu, po sukcesie Grand Theft Auto 3, DMA Design zmieniło nazwę na Rockstar North, by jeszcze mocniej scementować związek z publisherem.



Gdyby nie Lemmingi, dziś nie gralibyśmy pewnie w GTA3.

Gwiazdy Rockstar

W historii własnego istnienia Rockstar Games wydało kilkanaście tytułów, z których wszystkie bez wyjątku docenione zostały przez krytyków oraz graczy. Najważniejsze, poza GTA3, tytuły w katalogu firmy to:



Wild Metal (Country)
DMA/Rockstar Games 1999
Platformy: PC, Dreamcast, N64

Kultowa gra, która jednak nie odniosła wielkiego sukcesu komercyjnego. Strzelanina, w której gracz siadał za sterami futurystycznego czołgu, wykorzystywała niezwykle skomplikowane algorytmy sztucznej inteligencji.



Oni
Bungie/Rockstar Games 2001
Platformy: PC, PS2

Bohaterka gry – Konoko, jest nie tylko piękna, ale i bardzo niebezpieczna. Zrealizowana w konwencji mangi gra akcji zachwycała niezwykłą swobodą, z jaką poruszała się w niej główna postać, oraz ciekawym systemem walki, zmieniającym pojedynki w spektakl dalekowschodnich sztuk walki.



Smuggler's Run 1 & 2
Angel/Rockstar Games 2000/2001
Platformy: PC, PS2

Ścigałka, gdzie gracz przemyca kontrabandę, uciekając przed konkurencyjnymi gangami i stróżami prawa. Świetne terenowe wyścigi bazujące na systemach misji, oferowały graczom całkowitą swobodę w wyborze trasy. W chwili obecnej przygotowywana jest wersja gry na GameCube'a.



Max Payne
Remedy/Rockstar Games 2001
Platformy: PC, PS2

Eks-policjant mści się na handlarzach narkotyków, którzy są winni śmierci żony i dziecka. Doskonała gra akcji z fabułą opowiedzianą w filmowy sposób; wprowadziła do świata gier element bullet time, czyli zwolnionej akcji w najbardziej gorących momentach.



State Of Emergency
VIS/Rockstar Games 2002
Platformy: PS2

Gracz wciela się w pomocnika ruchu oporu, walczącego z bezimienną korporacją rządzącą miastem. Całość rozgrywa się w trakcie ulicznych zamieszek, przez co wśród ofiar często zdarzają się przypadkowi i niewinni obywatele. Orgia przemocy – kontrowersyjna, ale niezaprzeczalnie grywalna.

prywatnego śledztwa eks-policjanta, która zrewolucjonizowała gatunek TPP. Tytuły te przygotowywano z myślą o dorosłych lub dorastających graczach i osadzono je w współczesnych realiach - zawsze piekielnie grywalne, zawsze doskonale zaprojektowane, zawsze na swój sposób odkrywcze i nowatorskie. I zawsze niepokorne, bo nie stroni się w nich od przemocy, dosadnego słownictwa, aluzji do świata pop-kultury czy prawdziwego, choć często nieco wyolbrzymionego przedstawienia otaczającej nas rzeczywistości.

Rockstar Games umiejętnie buduje własny wizerunek. Z tak nietypowymi grami w katalogu, równie nietypowa musi być ich reklama. Do historii branży przeszły kontrowersyjne akcje promocyjne, które organizował specjalista od public relations, Max Clifford. Ten samodzielnie podsunął angielskim dziennikom pomysł napisania artykułu o "tej nowej, pozbawionej moralności grze", a na pudełkach - grą umieszczał napis 'Steal this game', czyli "Ukradnij tę grę". Takie działania, skierowane bezpośrednio do graczy - z drugiej strony wyraźnie natrząsające się z sensacji, jaką wokół gier komputerowych wywołują media, sprawiły, że zarówno o samej grze, jak i o firmie, która ją wydaje, zrobiło się bardzo głośno.

Klucz do spektakularnego sukcesu Rockstar Games tkwi nie tylko w kontrowersyjnej zagrywce promocyjnej i tematyce gier wzbudzającej uwagę. To także skupienie uwagi na detalach i drobnych szczegółach, znacznie poprawiających jakość gier sygnowanych logo Rockstara. *"Kiedy powstają nasze gry, ich twórcy doskonale znają temat, którego dotyczy dany tytuł"* - mówi Dan Houser. *"Nasza gra Midnight Club pokazuje wyścigi, które rzeczywiście są rozgrywane w wielkich metropoliach - w Nowym Jorku, w Los Angeles, Tokio. Pracując nad tą grą, rozmawialiśmy z pracownikami firm tuningowych na całym świecie, by zapewnić jej jak największy realizm. Rozmawialiśmy nawet z kierowcami startującymi w tych nielegalnych wyścigach, zbieraliśmy ich komentarze na ten temat. Kiedy pracowaliśmy nad GTA3, obejrzeliśmy wszystkie filmy z działu »Kryminały naszej wypożyczalni«".* Takie doświadczenia mają bardzo duży wpływ na ostateczny kształt gier, często są to też sytuacje, które na długi czas zapadają w pamięć programistom. *"Rozmawiając z kierowcami nielegalnych wyścigów podczas pracy nad Midnight Club, poznaliśmy ich bardzo dobrze. Niektórzy z nich byli po prostu maniakami szybkości, szaleńcami wysokich obrotów, inni zaś skupionymi, skoncentrowanymi na swoich maszynach technokratami, tacy, którzy kupują samochód za 20 tysięcy dolarów i pakują w niego 100 tysięcy, wymieniając części, tuningując go do granic możliwości. Skontaktowaliśmy się też z Japończykami, tymi, którzy właśnie nazywają siebie Midnight Club, chcieliśmy prosić ich o oficjalny patronat nad naszą grą. Powiedzieli nam – »Miło nam, że chcecie nas uhonorować, ale jesteśmy nielegalną organizacją, więc nie kontaktujcie się już z nami więcej. Skąd macie nasze namiary?« A my po prostu znaleźliśmy ich w Internecie"*.

To właśnie kombinacja ścisłej kontroli jakości i nietypowych pomysłów z odrobiną kontrowersji, luzu i poczucia humoru sprawia, że gry Rockstar Games niezmiennie trafiają na pierwsze miejsca komputerowych list przebojów. Najbliższe plany Rockstar Games jak na razie pozostają tajemnicą. W chwili obecnej firma zapowiada jedynie kontynuacje i konwersje już spopularyzowanych gier. Na pewno jednak jeszcze nie raz ekipa z Rockstara zaskoczy nas. Ich motto brzmi przecież – 'Purveyors Of The Finest in Modern Enterainment Since 1998', czyli „Dostawcy Tego, Co Najlepsze w Nowoczesnej Rozrywce".

Tymon Smektała

Plugawe gry, zakazane gry



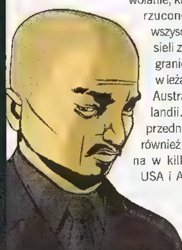


Max Clifford, człowiek umiejętnie podsycający wokół serii GTA atmosferę skandalu.

Gry Rockstar Games często budzą kontrowersje, a dzięki tematyce są obiektem zainteresowania brukowych dzienników i instytucji cenzorskich.

Największa wrzawa wybuchła tuż po premierze pierwszej części GTA, kiedy to duża część angielskich dzienników poświęciła grze wiele uwagi, oskarżając ją o promowanie przemocy i niewłaściwego społecznie zachowania. Dziennik „Daily Mail" pisał na pierwszej stronie - "trzeba zakazać tych plugawych gier!!!", a przez kilka kolejnych dni GTA stała się nawet tematem wieczornych programów typu talk-show.

Seria Grand Theft Auto ma stale kłopoty w Australii, gdzie niezwykle prężnie działa instytucja cenzorska OFLC. Organ ten właściwie zablokował sprzedaż GTA3 w Australii i odmówił przydzielenia gry do dopuszczalnej grupy wiekowej. Rockstar oczekiwało, że gra otrzyma kategorię MA15+, tymczasem dano jej kategorię RC (Refused Classification, czyli odmowa klasyfikacji). Według australijskiego prawa oznacza to, że tytuł nie może być sprzedawany, wypożyczany, wystawiany ani reklamowany na terenie Australii. Take2, dystrybutor gry na tym kontynencie, złożył odwołanie, które jednak odrzucono. W efekcie wszyscy fani serii musieli zamówić grę za granicą, najczęściej w leżącej u wybrzeży Australii Nowej Zelandii. Sprzedaż poprzednich części GTA również była zabroniona w kilku stanach w USA i Argentynie.



Seria GTA

Historia serii Grand Theft Auto rozpoczęła się w 1996 roku, kiedy na rynek trafiła pierwsza jej część. Szybko zdobyła popularność, między innymi dzięki prowokacyjnej promocji oraz ganiącym tematykę gry artykułom w prasie codziennej.



Okładka unikalnego, amerykańskiego wydania gry.

Grand Theft Auto
DMA/Rockstar Games 1997
Platformy: PSX, PC

Prawdziwy klasyk - gra, która zapoczątkowała serię. Prosta nawet jak na rok wydania grafika, doskonała oprawa dźwiękowa i grywalność, jaka nie pozwalała oderwać się od komputera. Gracz wcielał się w rolę przestępcy wykonującego zlecenia od lokalnych bonzów świata przestępczego. Zawierała ponad 6000 mil dróg w trzech różnych miastach, 60-minutową ścieżkę dźwiękową i mnóstwo przestępców gratis.



Grand Theft Auto: London 1969/1961
DMA/Rockstar Games 1998
Platformy: PSX, PC, GBC

Dodatek do Grand Theft Auto - przenosił gracza na ulice Londynu w latach 60. Ruch lewostronny, muzyka z dawnych lat i grafika przedstawiająca realia Londynu u schyłku ery Dzieci Kwiatów - w GTA: London trudno było nie wpaść po uszy. Wkrótce potem ukazał się kolejny niewielki dodatek London 1961, dostępny za darmo w Internecie (tylko dla PC).



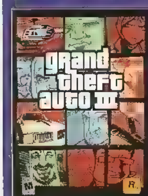
Grand Theft Auto: Director's Cut
DMA/Rockstar Games 1998
Platformy: PSX, PC

Pakiet zawierający Grand Theft Auto i pierwszy dodatek GTA: London.



Grand Theft Auto 2
DMA/Rockstar Games 1999
Platformy: PSX, Dreamcast, PC

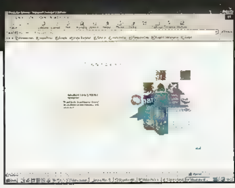
Pomysł żywcem przeniesiony z Grand Theft Auto, choć w nowej, wykorzystującej akceleratory 3D oprawie graficznej i osadzony w niedalekiej przyszłości. Grywalnością niczym nie ustępowała oryginałowi, ale przyszłościowe miasta i pojazdy nie do końca przypadły graczom do gustu. Sukces komercyjny, ale mniejszy niż w przypadku GTA.



Grand Theft Auto 3
DMA/Rockstar Games 2001, 2002 (PC)
Platformy: PS2, PC

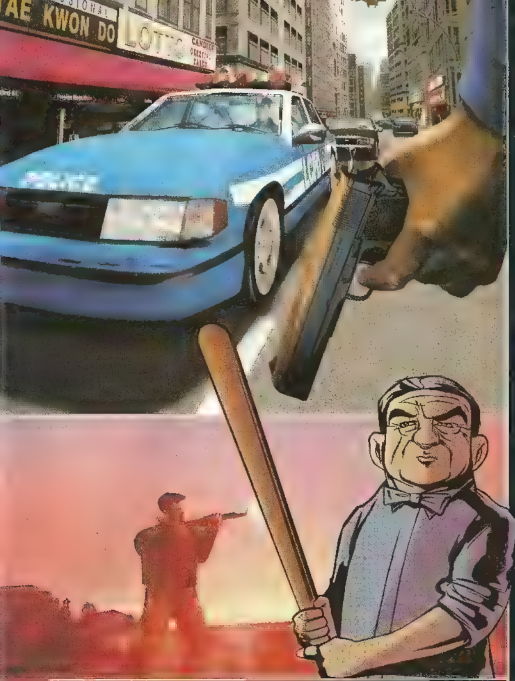
Najnowsza część serii, ogromny sukces komercyjny - ponad 5 milionów sprzedanych egzemplarzy. Jedna z najlepszych gier ostatnich kilkunastu miesięcy i bez wątpienia klasyk, o którym będziemy pamiętać jeszcze długo.

Rockowa strona



Luźne i humorystyczne podejście do życia Rockstar Games prezentuje również na stronie internetowej firmy, znajdującej się pod adresem www.rockstargames.com.

Podczas wczytywania strony na ekranie pojawia się napis z przeprosinami za długi czas oczekiwania i wyrazami nadziei, że internauta ma się dziś dobrze. Na stronie możemy między innymi przeczytać, że pracownicy Rockstar Games to pozbawieni talentu idioci, którzy wykonują misję dostarczania rozrywki. Najwięcej atrakcji znajduje się jednak w dziale Features, gdzie dowiemy się np. o fascynacji "rockowych gwiazd" jedną z byłych radzieckich republik – Gruzją (*wspaniałe wino i przyjaciele z Kałasznikowami*), znajdziemy rozważania na temat filmu "Waleczne serce" oraz historię i wyjaśnienie kilku niuansów szkockiej gwary. Krótko mówiąc – warto odwiedzić.



Wszystko w rodzinie

Rockstar Games to firma z dość skomplikowaną strukturą. Samo Rockstar Games publikuje gry trzech, stale współpracujących z nim studiów developerskich oraz kilku innych, z którymi współpracuje okazjonalnie. Podczas promocji i dystrybucji, szczególnie poza Europą, uczestniczy w tym także amerykański koncern Take2, jeden z większych w branży. Najciekawsze w strukturze Rockstar Games są oczywiście studia, zrzeszające najlepszych programistów, grafików i dźwiękowców świata komputerowej rozrywki.

Rockstar Studio – obecnie najważniejsze, jakie współpracuje z Rockstar Games. Szkockie studio zaczynało karierę w branży dawno temu (patrz: ramka Historia DMA), jeszcze pod inną nazwą. Twórcy wszystkich gier z serii Grand Theft Auto pracują teraz nad GTA: Vice City – kontynuacją GTA3.

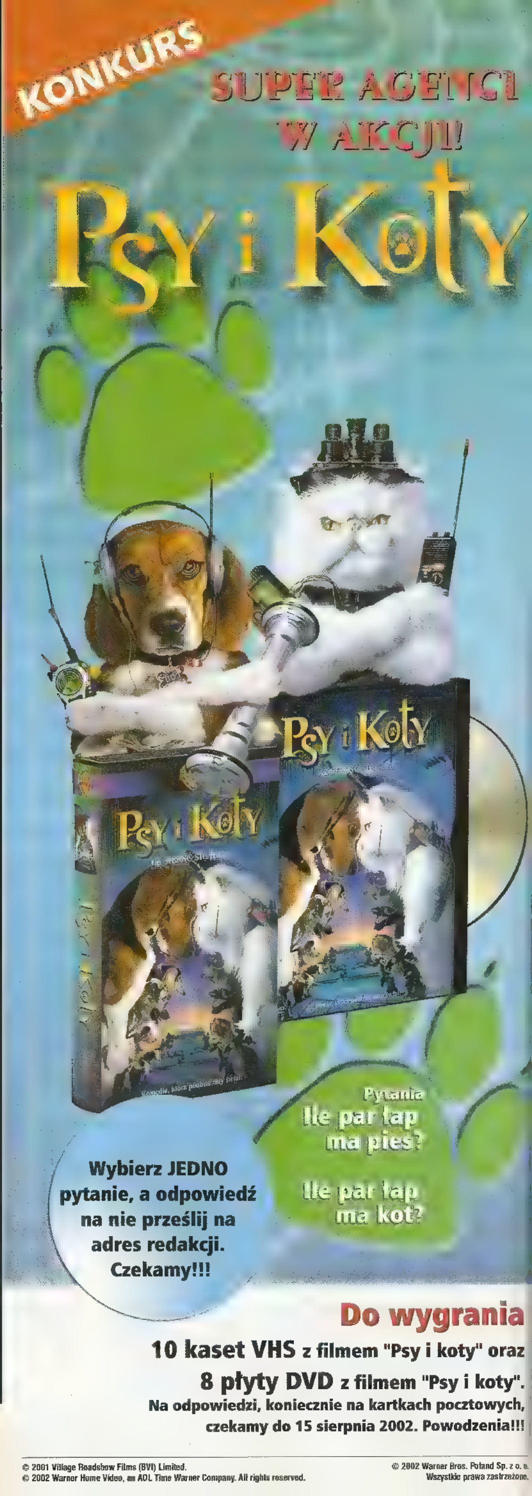
Angel Studios – prowadzone przez znanego w branży Diego Angela. Ma na koncie fenomenalne ścigałki – Midnight Club i serię Smuggler's Run. Obecnie podczas prac nad Smuggler's Run: Warzone, wersją gry na GameCube'a.

Remedy Entertainment – twórcy Max Payne'a. W chwili obecnej skupieni przede wszystkim nad sequelem do tej gry, zaangażowani także w projekt nakręcenia wysoko budżetowego filmu bazującego na fabule i bohaterach z gry.

VIS Entertainment – twórcy kontrowersyjnej gry State Of Emergency, pod względem brutalności i niemoralności niewiele ustępującej serii Grand Theft Auto. Na razie nic nie wiadomo o dalszych planach VIS-a, nie słychać też, czy inne gry tego studia będą wydawane przez Rockstar Games.

Bungie – współpracę z Rockstar Games zainicjowało grą Oni, która ukazała się na PC i PlayStation 2. Kolejne gry Bungie – między innymi legendarne już Halo na Xboxa – były wydawane przez innego publishera.

Pixelogic – przygotowało dla Rockstar Games grę The Italian Job na PlayStation. Studio z długą historią, wcześniej programowali na C-64 i SNES (m.in. Ghost'nGoblins, Space Harrier).





Warlords Battlecry II

Konflikt trwa już wiele lat... Czas go zakończyć!

Producent: **SSG**
Dystrybutor: **CD-Projekt**
Wymagania: **PII 500, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB**
Gatunek: **Strategia**

RZUT OKIEM

Jeśli szukacie prostej i krótkiej gry - trafiliście pod zły adres. Warlords Battlecry 2 na pewno nią nie jest! To doskonałe połączenie gry strategicznej z elementami RPG, co zapewnia niezłą zabawę wszystkim fanom tego typu gier, ale jednocześnie sprawia, że nawet najlepsi mają z nią kłopoty. Wszystkim zagubionym i sfrustrowanym polecam poniższy poradnik. Niech będzie wam światełkiem w tunelu! W końcu zapanowanie nad 12 rasami fantastycznej krainy Etherii to zadanie dla największych władców. A za takimi zawsze stoją najlepsi doradcy. Tak jak teraz - ty dowodzisz jednostkami, a Action Plus radzi, jak poprowadzić je do zwycięstwa.

Wybór bohatera

W WB2 spory nacisk położono na rozwój Herosa. To właśnie jego postać jest w tej grze kluczem do zwycięstwa, a losy wielu bitew zależeć będą od jego indywidualnych umiejętności. Długo analizowałem różne warianty, szukając odpowiedzi, kim powinien być nasz bohater. W świetle dowodzenia armią najistotniejsze będą zdolności magii (magery), treningu (training), morale (morale) i dowodzenia (command) - tak więc nasz wybraniec powinien mieć je bardzo wysokie. Wojowników i złodziei (poza bardem) odrzuciłem natychmiast - ich rolę mogą pełnić jednostki, które stworzymy w czasie bitwy. Wahałem się między bardem, druidem i arcymagiem. Ostatecznie zwyciężył wariant poznawczo-przyjemnościowy; skoro w grze istnieje tak wiele zaklęć, trzeba je w pełni wykorzystać! Stawiam na arcymaga!



Rozwój Herosa

Skoro wybór postaci mamy już za sobą, wypada skreślić kilka słów, jak powinien wyglądać rozwój naszego przywódcy. Po każdej stoczonej bitwie Heros zdobędzie punkty doświadczenia, które pozwolą awansować mu na kolejny poziom wtajemniczenia i rozwijać się w określonej przez nas dziedzinie. Oczywiście największą uwagę skupiamy na zdolnościach magicznych - czyli punkty umiejętności przeznaczamy - kolejno - na naukę zaklęć, biegłość w danej szkole magii, zwiększenie umiejętności magii i podniesienie inteligencji. Jak najszybciej nauczcie się zdolności magicznej akademii (magic academy), tajników wiedzy (Arcane Lore) i 10 kół (The 10 Circles). Proponuję szkolić się maksymalnie w trzech sferach magii. Moim zdaniem, najlepsze zaklęcia oferują sfery Run (Rune spells), Natury (Nature spells) i Podpalania (Pyromancy spells). Pierwsza z nich oferuje znakomite zaklęcia pomocnicze - tu, koniecznie uczymy się czarów: kamienna skóry (stoneskin), klejnotu wiedzy (gem of wisdom), kopania (Dig) i potęgi ziemi (earthpower). Najważniejsze czary z sfery Magii Natury to: przyzwanie duszka (summon sprite), zaplątanie (entangle) i przyzwanie jednorożca (summon unicorn). Szczególnie to ostanie jest niezwykle przydatne. Jednorożce są potężnymi jednostkami, które oprócz olbrzymich walorów ofensywnych wykazują zdolność leczenia naszych oddziałów. Grupa 10 , leczących się nawzajem, jest właściwie nie do zabicia! Szlifowanie sfery Magii Podpalającej zostawiamy na koniec i wybieramy typowe zaklęcia ofensywne: krąg ognia (ring of fire) i słup ognia (pillar of fire). Gdy nasz mag będzie miał dużo szybko regenerujących się punktów magii, dzięki tym dwóm zaklęciom będzie w stanie samodzielnie wyeliminować nawet najliczniejszą armię wroga.





O sile naszego bohatera świadczą również magiczne przedmioty, jakie uda mu się zdobyć podczas bitwy. Można je znaleźć, otrzymać za wykonanie zadania czy też - najłatwiej - ograbić zabitego przeciwnika. ;) Pamiętajcie o jednej zasadzie - starajcie się, by to, co nosi Heros, zwiększało cechy, na których szczególnie nam zależy. Jeśli będziecie mieli do wyboru hełm zwiększający umiejętność walki o +5 i hełm dodający +3 do biegłości w magii - bez wahania wybierzcie ten drugi.

Wybór rasy



I ponownie trudne zadanie przed nami. Poza odpowiednimi cechami, które zwiększą umiejętność naszego bohatera, rasa - na czele której staniemy - musi charakteryzować się znakomitymi jednostkami i możliwością rozbudowy. Po wielu bitwach i poświęconych testów moja rekomendacja jest jednostronna - wybieramy rasę Fey! Po pierwsze, dysponują największymi bonusami do wszystkich interesujących nas cech (inteligencja, zręczność, charyzma) i mają znakomite umiejętności (skrzydła wróżek, tęcza). Po drugie, oferują najlepsze możliwości rozbudowy bazy zarówno pod względem ekonomicznym, jak i militarnym (bonusy do siły pancerza, szybkości jednostek oraz umiejętności walki). Po trzecie, jednostki te są bardzo tanie, dzięki czemu możemy wystawiać liczną armię w szybkim tempie. I wreszcie po czwarte, możemy ich trenować.

SCHEMAT ROZBUDOWY



Jako rasa Fey powinniśmy nastawiać się na zwycięstwo ekonomiczne. Znaczy to, że od pierwszych momentów rozgrywki staramy się zdobyć jak najwięcej surowców, które będą pomocne w wynalezieniu wszelkich ulepszeń dla wojsk. W rezultacie otrzymamy niezwykle silną armię zdolną zniszczyć nawet najlepiej przygotowanego przeciwnika. Już na początku budujemy trzy Strażnice Marzeń (Dreamhold) - (rys. nr 1), pierwszą z nich będziemy rozbudowywać, podczas gdy w drugiej i trzeciej w trybie ciągłym będą trenowani dębowi ludzie (Oakman), których natychmiast umieszczamy w kopalniach węgla i kryształu.

W dalszej części rozgrywki zmieniamy produkcję i masowo rekrutujemy Spriggans (służą jako zwiadowcy bądź załoga wież strzelniczych) i Sylphs (tani jak barszcz, a w liczbie 20 zgładzą każdego przeciwnika). Na początku najważniejszym surowcem jest węgiel, potrzebny do treningu dębowych ludzi i rozbudowy Strażnicy Marzeń. Później potrzebne będzie sporo kryształu - podstawowego surowca rasy Fey. Złoto i ruda są niezbędne wyłącznie, by opracować ulepszenia i to stosunkowo niewiele. Po wybudowaniu Kręgu Wróżek (Faerie Ring) - (rys. nr 2, 3) szybko opracowujemy rycerzy wróżek (Knights of Faerie).



Panolopy 1, 2, a także Zefirów (Zephyr) 1, 2, 3, wymyślamy regularnie, gdy tylko pozwalają na to zasoby surowców. Szybko stawiamy też Kulę Cudów (Orb of Wonder), opracowując wiedzę (lore) przynajmniej do 2 poziomu (i dalej aż do końca wraz z rozwojem rozgrywki).





Po rozbudowaniu Strażnicy Marzeń do drugiego poziomu stawiamy Tęczę (Rainbow) i opracowujemy przychód (Income) 1, 2, 3, 4.





Rzadko kiedy opłaca się budować 5 poziom Strażnicy Marzeń. Banshee jakoś nie przypadły mi do gustu. Jeśli więc nie czeka was szczególnie długa bitwa, w której potrzebne będą smoki czy też tytan, proponuję zakończyć rozbudowę na poziomie 4.

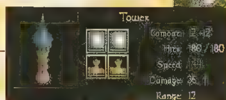


Są znakomitymi zwiadowcami, a w większej grupie wybornie nadają się do szybkich rajdów po terytorium wroga. Nie budujemy Magicznego •ródełka (Magic Pool) (rys. nr 12, 13) - smoki wróżek (Faerie Dragons) są - moim zdaniem - mało przydatne (ewentualnie możecie opracować technologię Orlego Oka, jeśli zależy wam na lepszym przeglądzie mapy).





Jeśli nie grozi wam szybki atak nieprzyjaciela, zróbcie to jak najszybciej, przeznaczając wszelkie dostępne surowce - w dalszej części zacznie to zaprocentuje. W okolicy naszej bazy, a także kopalń, wybudujcie Wieże Strzelnicze, umieszczając w nich po dwóch Springganów i 2 Sylphów (później zamieniając ja na Pixie).





Jak najszybciej postawcie Księgę (Tome) i opracujcie wszystkie dostępne w niej technologie. Znacznie zwiększa to siłę naszego maga, a także możliwości lecznicze .



Nie dość, że w ten sposób zyskamy doskonałą obronę, to jeszcze zapewnimy sobie kolejne źródło wydobycia kryształu - za każdą zestrzeloną jednostkę naszą kasę zasili 100 sztuk tego cennego surowca. Ulepszamy Strażnicę Marzeń do trzeciego poziomu i budujemy Gniazdo, rozpoczynając ciągły trening sokołów - błyskawic.





Na koniec rozbudowujemy Strażnicę Marzeń do czwartego poziomu, dzięki czemu wybudujemy Zagajnik Jednorożców (Unicorn Grove). Im cięższej bitwy spodziewamy się, tym więcej ich stawiamy (zazwyczaj ok. 4).

KAMPANIA



Przed nami 60 bitew. By odnieść zwycięstwo, musimy podbić 47 regionów. Kampania jest nieliniowa, więc możemy je wybierać w takiej kolejności, na jaką sami zdecydujemy się. Najrozsądniej zacząć od podbicia najłatwiejszych regionów, bronionych przez niewielkie siły wojsk neutralnych. (Dopiero gdy nasz Bohater zdobędzie większą ilość punktów doświadczenia, przyjdzie czas na trudniejsze wyzwania.) Ponieważ A+ nie jest z gumy, o czym regularnie przypomina mi Naczelny - pozdrawiam ;), opiszę te najtrudniejsze i najistotniejsze.

Szturm na główne twierdze naszych konkurentów. Pamiętajcie jednak o kilku rzeczach: 1) "ojczyste" regiony rywali atakujemy dopiero później - dla ułatwienia obok nazwy rejonu podałem numer, ile bitew przed tą stoczył mój Bohater. 2) teoretycznie może zdarzyć się (choć szansa jest minimalna), że przyjdzie wam walczyć na innej mapie niż było to u mnie - jednak jest na to prosty sposób - poddajcie się i zaatakujcie ponownie ten region, a za którymś razem traficie na ten, który opisuję. 3) gdy dana misja sprawia wam trudności - zamiast męczyć się, poddajcie się i spróbujcie jeszcze raz, gdy wasz bohater będzie silniejszy. 4) w razie większych problemów jak zwykle służę indywidualną pomocą i czekam na maile.



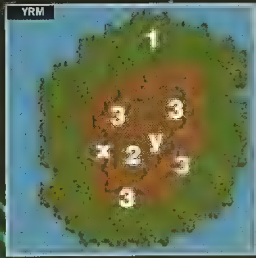


DAROS (10)

[illegible]



[illegible]



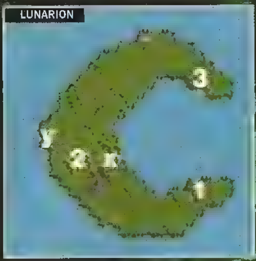
[illegible]



YRM (15)

Cel: zniszczyć wszystkie jednostki i budynki przeciwnika
Bonus: pozwala dowodzić armią elfów ciemności
Danina: [illegible] korony
Punkty wzmocnień: 12 (niezbędny zakup 10 dodatkowych)
Poziom trudności: 3
Szacowany czas: 5
Wielkość mapy: duża

Informacje topograficzne: zakładamy bazę (1) w centrum mapy na północy. Udając się na zachód, natrafimy na pokłady rudy 1, nadal rudy 2, węgla 2 i zadanie. Odbiwszy na południe, przejmujemy kopalnie złota 2 i kryształu 2. Na wschód od naszej bazy znajdują się źródła złota 2 i kryształu [illegible], a na południe od nich - węgla 2 oraz kryształu 2. Pozostałe, liczne wzdłuż wybrzeża kopalnie, proponuję zostawić albo zniszczyć. Na mapie znajduje się dwóch przeciwników działających jako drużyny fioletowych elfów ciemności (2), okupują centrum wyspy, i czarnych elfów ciemności, którzy biernie oczekują na wzgórzach (3).





Wytyczne taktyczne: ofensywa – tak można w skrócie opisać nasz plan. Dynamicznie rozbudowujemy bazę. Równocześnie od początku przechodzimy do ataku. Przedzieramy się przez wzgórza (X), eliminując zagrażające nam jednostki czarnych i starając się jak najszybciej dostać do



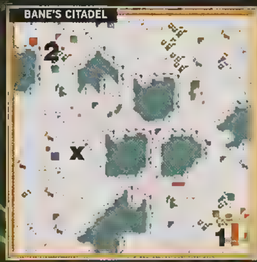


bazy fioletowych. Ta jest właściwie bezbronna, zatem, by zadać nieprzyjacielowi spore straty, nie powinno być problemów. Wtargnijcie do jej serca (Y), lecz nie podchodźcie do obrzeży, bowiem czai się tam liczna armia czarnych, a na walkę z nimi nie jesteśmy przygotowani. W tym przypadku wygodniej przejąć kontrolę nad budynkami wroga, niż je niszczyć. Po osłabieniu fioletowych (postarajcie się zabić ich bohatera – jest stosunkowo słaby) spokojnie kończymy rozbudowę naszej bazy, regularnie eliminując napotkane w centrum wyspy jednostki nieprzyjaciela. Będzie to długo trwało, ale nie musicie spieszyć się, bo w tym momencie czas działa na naszą korzyść.

LUNARION (19)











DRAK-DUM (23)

Cel: zniszczyć niebieską flagę umieszczoną w forcie wroga (3)
Bonus: pozwala dowodzić armią krasnoludów
Danina: 2 korony
Punkty wzmocnień: 16 (zalecany zakup 10 dodatkowych)

Poziom trudności: 2
Szacowany czas: 5
Wielkość mapy: olbrzymia

Informacje geograficzne: zaczynamy (1) na północy w centrum mapy. Standardowo w pobliżu znajdują się cztery kopalnie. Podążając na południe, natrafimy na kopalnie węgla 2 i kryształu 3. Na wschód od naszej bazy kopalnia rudy 2, dalej złoto 2 i wreszcie węgiel 3, zadanie i wejście na wzgórze (X). Jest to kluczowe miejsce, albowiem tylko tędy dostaniemy się



do bazy zielonych. Pod żadnym pozorem nie zapuszczajcie się w zachodnie rejony mapy, bowiem okupuje je sporo jednostek wroga! Na mapie znajduje się trzech przeciwników. Orki na zachodzie (2), niebieskie krasnoludy w centrum (3) i zielone krasnoludy na wschodzie (4). Na szczęście tylko ci ostatni są aktywni, pozostałą dwójką możemy się chwilowo nie przejmować. Nie trzeba spieszyć się z rozbudową bazy. Planujemy błyskawiczny atak, więc kopalnie przejmujemy za pomocą Strażnicy Marzeń.

Wytyczne taktyczne: Heros nie przejmuje kopalni, tylko natychmiast przechodzi do ofensywy, niszcząc bazę zielonych. Jest ona stosunkowo bezbronna, zatem nie powinno być problemów. Uważajcie szczególnie na bohatera przeciwnika, ponieważ jest bardzo potężny i jedynym celnym ciosem jest w stanie unicestwić naszego Herosa! Gdy zieloni wybiorą się do krainy wiecznych łowów, przygotowujemy się do wykonania głównego zadania. Flaga (3), którą mamy zniszczyć, jest znakomicie chroniona, dlatego musimy wystawić potężną armię – na maksa rozbudowujemy zamek, wynajdując wszelkie możliwe usprawnienia. Zapowiada się niezła jatka, lepiej nie rzucać w wir walki naszego Herosa i ważniejszych generałów. Przeciwnik dysponuje ograniczonymi siłami – zwycięstwo jest tylko kwestią czasu.

BANE'S CITADEL (25)









... zjі nieumarłych. Jest ...

KHAZ-TOR (28)

Cel: zniszczyć wszystkie jednostki i budynki przeciwników
Bonus: pozwala dowodzić armią ciemnych krasnoludów
Danina: 2 korony
Punkty wzmocnień: 8 (niezbędny zakup 10 dodatkowych)
Poziom trudności: 5
Szacowany czas: 5
Wielkość mapy: duża

... zakładamy bazę (1) w centrum mapy, na wschodzie. Szybko wyruszamy na południe i przejmujemy kopalnie kryształu 2 i nadal kryształu ... złota ... a także wagony ... Na północ od naszej bazy znajdują się z... a w narożniku ... uważajcie, al... broni ... wywerny, a wa... dodatkowo żywiołaki ziemi! Najlepsza ... (acz czasochłonna) jest sprowokowanie wywern, odciągnięcie ich od kopalń i sprowadzenie pod naszą bazę, gdzie zostaną ... strzelone z wież strażniczych. Do wyeliminowania mamy dwóch przeciwników, działających jako drużyna. Baza niebieskich (2) znajduje się w centrum mapy, natomiast zieloni (3) oczekują biernie w na dalekim zachodzie.



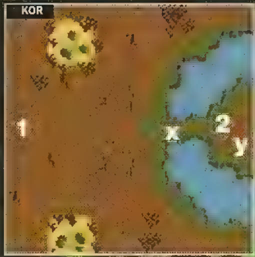
Wy... ...ne: mogą być problemy. Na pierwszym etapie czeka nas najtrudniejsze zadanie - przeżyć! Już od samego początku grożą nam zmasowane ataki niebieskich, których odparcie będzie wymagało wystawienia znacznych sił. Obronę naszej bazy oprzemy na 6-8 wieżach strzelniczych z pełną załogą, wybudowanych bardzo blisko siebie. Pospieszcie się z ich budową! Przeciwnik będzie atakował z wykorzystaniem dużej ilości machin oblężniczych, dlatego szybko musimy stworzyć armię jednostek zdolnych je skutecznie niszczyć - same wieże nie poradzą sobie z nimi. Jeśli uda się wam przetrwać pierwsze trzy ataki bez większych strat, właściwie wygraliście. Teraz wystarczy kontynuować pełną rozbudowę naszej bazy i po rozbiciu kolejnego natarcia nieprzyjaciela przejść do kontrofensywy. Niszczymy serce jego bazy i przejmujemy cztery znajdujące się tam kopalnie (X). Postarajcie się ich bronić za wszelką cenę. To jednak nie koniec, albowiem baza nieprzyjaciela jest dość rozległa - pomalutku niszczcie kolejne budynki równocześnie nie zapominając o produkcji nowych jednostek, które zajmą miejsce poległych kompanów. ... nie będzie ... możliwe, sta... się unikać Herosa ... jest bardzo silny. Atakujemy ... liczną grupą (minimum ... ostatecznie rozprawimy się z niebieskimi i otrzymamy informację o ich rezygnacji, spokojnie kończymy rozbudowę bazy i wystawiamy potężną armię zdolną zniszczyć znakomicie bronioną przez zielonych. Czas działa na naszą korzyść, więc możecie np. stworzyć tytana i z zachwytem przyglądać się masowej zagładzie jednostek nieprzyjaciela!



OHTAR (30)









KOR (33)

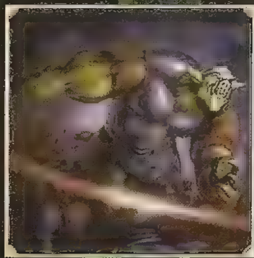
Cel: zniszczyć wszystkie jednostki i budynki przeciwników
Bonus: pozwala dowodzić armią orków
Danina: 2 korony
Punkty wzmocnień: 12 (zalecany zakup 10 dodatkowych)
Poziom trudności: 3
Szacowany czas:
Wielkość mapy: duża

Informacje topograficzne: zaczynamy (1) w centrum mapy, na zachodzie. W pobliżu naszej bazy tradycyjnie znajdują się cztery kopalnie, które przejmujemy za pomocą naszego bohatera. W okolicy znajduje się bardzo dużo złóż wszelakich surowców, nad którymi należy przejąć kontrolę. Na



północ od bazy znajdują się pokłady rudy 2, złota 2 i rudy 2. Na południu zaś natrafimy na kryształ 2, złoto 1 i dalej kryształ 2, węgiel 2. Na południowym-wschodzie od bazy możemy odnaleźć kopalnie węgla 2, złota 2, rudy 2, dalej kryształu 2 i wreszcie na południu kryształ 2, węgiel 2. Natomiast w kierunku północno-wschodnim od pozycji startowej natrafimy na pokłady kryształu 2, dalej węgla 2, rudy 2, następnie kryształ 2 i wreszcie na dalekiej północy złoto 2, ruda 2. Baza jedynego przeciwnika (2), z którym przyjdzie nam się zmierzyć, rozciąga się na wyspie w centrum mapy na wschodzie, a dostępu do niej broni wąski pas terenu (X) licznie zabudowany wieżami strażniczymi.

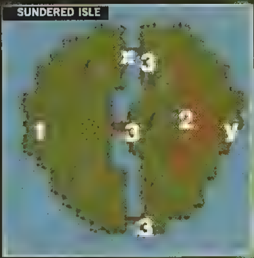
Wytyczne taktyczne: alternatywa jest taka - najłatwiej nastawić się na zwycięstwo ekonomiczne. Grupujemy wszystkie siły, blokując jedyną drogę prowadzącą z wyspy (X) i pilnujemy, by wrogi Bohater nie hulał po naszym terenie. Następnie przejmujemy wszystkie dostępne kopalnie, w szybkim tempie rozbudowujemy naszą bazę. Dzięki tak zdobytej przewadze wystawiamy o wiele liczniejszą i lepiej wyszkoloną armię niż nasz przeciwnik. Z furią atakujemy bazę nieprzyjaciela, niszcząc umocnienia i nie patrząc na straty własne



(które szybko uzupełniamy). Ostatecznie równamy ją z ziemią. Drugi sposób na wygraną jest o wiele mniej czasochłonny, pod warunkiem że dysponujemy bardzo silnym bohaterem (a tak było w moim przypadku). Od samego początku przechodzimy do ofensywy i pomału, acz regularnie, niszczymy wieże i totemy (choć te atakują wyłącznie jednostki latające i można je sobie odpuścić), strzegące wejścia do bazy wroga. Unikajcie walki z bohaterem przeciwnika (bardzo silny łobuz), pozwalając mu wydostać się z wyspy i zająć przejmowaniem kopalni. Gdy opór wież strzelniczych zostanie przełamany, przedzieramy się najdalej do wschodniej części wyspy (Y) i broniąc naszego Herosa - dajemy mu czas na przejęcie budynków nieprzyjaciela. Po takim ciosie wróg nie ma już szans na zwycięstwo - wystarczy spokojnie pozbawić go wszystkich jednostek i na koniec zniszczyć pozostałe wieże oraz totemy (a jest ich sporo).

SIRIA (35)

Informacje topograficzne:





Wytyczne taktyczne:



SUNDERED ISLE (40)

[illegible] wszystkie [illegible]dnostki i budynki przeciwników
[illegible]onus: pozwala dowodzić armią demonów
Danina: 2 korony
Punkty wzmocnień: 14
[illegible]zbędny zakup 10 dodatkowych)
[illegible]ziom trudności: 5
[illegible]acowany czas: 4
[illegible]lkość mapy: duża

[illegible]: pole bi[illegible] składa się z dwóch symetrycznych wysp, połączonych trzema mostami. Zaczynamy (1) w centrum na zachodzie. W pobliżu [illegible] zwykle znajdują



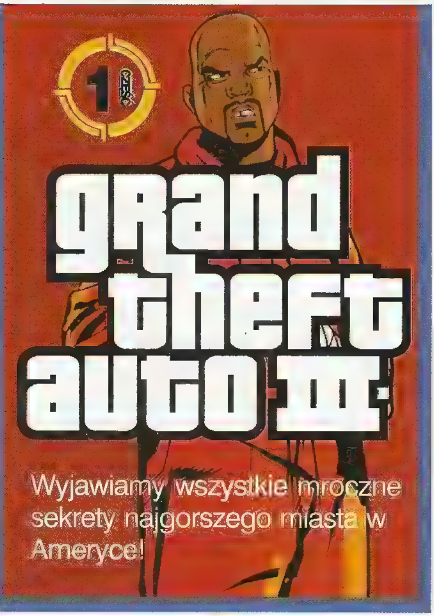
się cztery kopalnie. Na północ od bazy - ruda [illegible], dalej złoto [illegible], węgiel 1 [illegible] poniżej na południu kryształ 1. Skierowawszy się na południe od miejsca startu: kopalnie węgla 2, kryształu [illegible] i na wschód od nich złota [illegible]. Baza Czerwonych Demonów zna[illegible] wschodniej wyspie (2). [illegible] mostów, które do niej prowadzą, bronią liczne grupy czarnych nieumarłych (3). Niezwykle istotny jest fakt, że przeciwnicy działają w koalicji, co oznacza, że nie możemy szybko zaatakować nieprzyjaciela, a ten bez problemów przedostanie się na nasze terytorium.

Wytyczne taktyczne: eh, nie ma co ukrywać - jest to najtrudniejsza misja i najlepiej zostawić ją na sam koniec - gdy nasz Heros będzie prawdziwym Rambo. ;) Mosty prowadzące do bazy głównego wroga są niezwykle silnie obsadzone, dlatego odpada szybki atak. [illegible] resztą baza również najeżona jest wieżami strzelniczymi. Jeśli dodamy, że demony rozbudowują się w błyskawicznym tempie, a większa liczba kopalni daje im przewagę ekonomiczną, jedno jest jasne [illegible] to nie przelewki! Będzie to prawdziwa walka [illegible]czasem [illegible] a w misji [illegible] działa on wybitnie na naszą niekorzyść! By przyspieszyć rozbudowę bazy, budujemy [illegible] Strażnice Marzeń [illegible] jak najszybciej przejmujemy wszystkie kopal-



[illegible] przed falowymi atakami wroga niezbę[illegible] będzie 5-10 (czym dłuższa rozgrywka t[illegible]ęcej) wież strzelniczych z pełną [illegible] możemy sobie pozwolić na kom[illegible] całkowitej rozbudowy - trzeba rychło zaatakować i choć troszkę naruszyć bazę demonów. Siły grupujemy w okolicy północnego mostu [illegible] najsłabiej broniony. Klnąc ofensywnymi czarami, Heros atakuje most. Koniecznie też atak[illegible]my szarżą i eliminujemy strażników. Przebijamy się przez oddział ni[illegible] uzupełnia[illegible] straty i odbijamy na poł[illegible] niszcząc budynki demonów. Nie będzie to zadanie łatwe - pamiętajcie o kilku rzeczach: 1) Nie zostawiać bazy bez ochrony. Ataki wroga są bardzo dobrze przemyślane [illegible] nim się spostrzeżemy, może być "po ptokach". 2) Przed atakiem na bazę demonów warto wyciągnąć z niej obrońców i stoczyć bitwę na neutralnym terenie. 3) Po wtargnięciu do bazy wroga ustawiamy się w jej centrum i przejmujemy kontrolę nad budynkami - niszczymy wyłącznie wieże strzelnicze, które nam w tym przeszkadzają! 4) Pierwszy atak ma na celu wyłącznie osłabienie wroga i pozwolenie, byśmy zdobyli choć niewielką przewagę ekonomiczną, wystawili silniejszą armię [illegible] ostatecznie unicestwili nieprzyjaciela. Czego wam oczywiście [illegible] całego serca życzę!





Producent: **Rockstar Games**
Dystrybutor: **Play-It**
Gatunek: **Akcja**
Wymagania: **PII500, 64 MB RAM**
Inne platformy: **PS2**

RZUT OKIEM

Z blisko rocznym opóźnieniem, ale jednak - jedna z najlepszych pozycji w historii gier wideo pojawiła się także na pecetach! I choć nieznacznie różni się od playowego pierwowzoru (a nie tak miało być, nie tak :-)), bycie złym jeszcze nigdy dotąd nie było tak dobre.

Grand Theft Auto III jest grą wyjątkowo obszerną (tak obszerną, że niezbędne stało się podzielenie niniejszego poradnika na dwie części...). W przeciwieństwie do większości innych pozycji, w jakie dane nam było dotąd grać na PC, twórca GTA3 - Rockstar North (dawniej DMA Design), prócz interesującej fabuły, stworzył masę dodatkowych atrakcji, słowem: oddał nam do dyspozycji żywe miasto, co zaś z nim zrobisz, zależy wyłącznie od ciebie! Dzięki temu GTA3 nie kończy się na filmiku wieńczącym główną historię gry. Tu, by w statystykach ujrzeć 100%, spędzisz kilka dobrych miesięcy - jeżdżąc, kradnąc i wszczynając uliczne zamieszki! Witaj w Liberty City, najgorszym mieście Ameryki!

Zanim w statystykach ujrzysz wymarzone 100%, musisz:

- przejść wszystkie misje kariery (47)
- przejść wszystkie misje telefoniczne, w tym te od "ukrytego bossa" - Marty'ego (18)
- przejść wszystkie misje z zdalnie sterowanymi samochodzikami (4)
- przejść wszystkie misje [illegible] x [illegible] (4)

Co daje łącznie 73 zadania.
Oprócz tego niezbędne są:

- 100 zadowolonych klientów w misjach taksówkarskich
- 20 martwych przestępców w każdej dzielnicy (łącznie 60), ubitych w imieniu prawa w misjach policyjnych (vigilante)
- 20 ugaszonych pożarów w każdej dzielnicy (łącznie 60) w misjach strażackich (fire fighter)
- 70 pacjentów uratowanych w misjach lekarskich (paramedic)
- zaliczenie Ambulance Level 12 (o tym za chwilę)

To jednak nie koniec! **Musisz także:**

- ukończyć Portland import/export garage
- ukończyć Portland emergency vehicle crane
- ukończyć Shoreside Vale import/export garage
- odnaleźć wszystkie 100 ukrytych paczek (hidden packages)
- zaliczyć wszystkie 20 zadym (rampages)
- wykonać wszystkie 20 skoków kaskaderskich (unique jumps)

Zaczynaj - masz naprawdę sporo do zrobienia!

UWAGA!

Z powodu na ograniczonego miejsce niezbędne okazało się podzielenie poradnika na dwie części. W tej znajdziecie dokładne mapy każdej z trzech dzielnic wraz z oznaczeniami punktów kluczowych oraz porady, jakie przydać się mogą nawet stałym mieszkańcom Liberty City. Dokładne opisy każdej misji występującej w grze zostawiamy jednak na raz następny.

PORADY

1 Naprawa uszkodzeń za free!

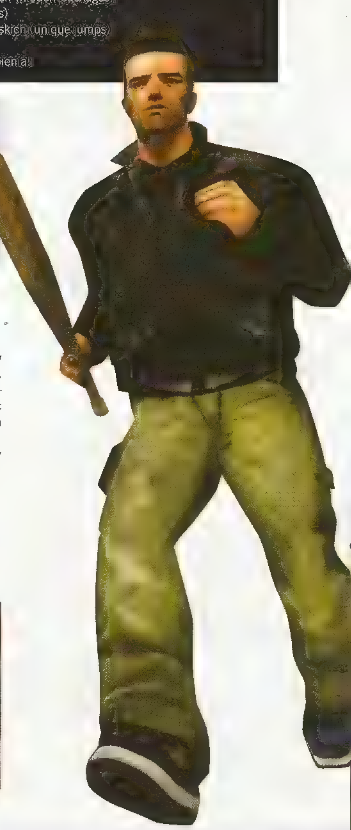
Wstawione do garażu uszkodzone samochody w cudowny sposób naprawiają się samodzielnie. Dotyczy to nawet całkowicie wypalonych wraków! Dzięki temu możliwe jest, by przejmować samochody, których w normalny sposób nie da się przejąć. Wystarczy zaminować je u 8-Balla, następnie przywieźć do garażu (nie pozwól, by zamknęły się drzwi garażu!) i zdetonować.

2 Darmowe zmiany kolorów!

Lakiernik ściąga tauzena tylko za naprawę, zatem jeśli nie podoba ci się nowy kolor fury - bez lęku pakuj mu się do zakładu. Za którymś kolejnym będziesz mieć autko w swoim ulubionym kolorze.



Po lewej lakiernik, na wprost Sex Club Seven.



3 Samochody kuloodporne!

UWAGA! Część z nich wymaga zaminowania i wysadzenia w garażu (zdolności naprawcze tego miejsca są naprawdę niesamowite!), niemniej jednak - warto próbować.

Samochody kuloodporne, czyli takie, którym nawet wyrzutnia rakiet nie jest w stanie zarysować lakieru. Jedynym oficjalnie przeznaczonym dla graczy jest patriot z misji Marked Man. Wcześniej jednak możemy uzyskać np.

- securicar: dostępny w misji Van Heist; miast jechać do doków, wróć do garażu i kilkakrotnie wjedź w jego tylną ścianę; po wybuchu pamiętaj, by się zerwać z samochodu, zanim wybuchnie!
- cheetah: zdobycie go wymaga wystartowania w Turismo; samochody przeciwników (niestety zamknięte) to właśnie kuloodporne cheetah; przed zjawieniem się w miejscu startu zdobądź ciężką furę - np. linerunnera bądź coacha (oba znaleźć można nieopodal - w dokach), następnie - już po tym - gdy chłopaki ruszą w ślad za kolejnymi punktami nawigacyjnymi, bez pośpiechu wróć do własnej kryjówki i ustaw wóz tak jak na obrazku.



W okolicach 120 sekundy wyścigu pojawią się starzy znajomi, wówczas wyjedź swoim potworkiem tak, by któryś z nich odbił się odeń; następnie wepchnij go do garażu.



- barracks oil w misji Arms Shortage i tylko tam; przyznam jednak, że nie próbowałem zmieścić go w garażu...

Kuloodporny jest także bobcat z misji Evidence Dash, jednak zdobycie go wymaga, by przewrócić go na dach i dopchnąć do garażu, co - ze względu na uciążliwość - pozostawiam tym, którzy bez bobcata nie widzą życia w Liberty.

UWAGA! Fakt, że samochody są kuloodporne, nie oznacza jednocześnie, iż są niezniszczalne, więc nie szarżujcie!

4 Import-export

W dwóch miejscach gry - w dokach w Portland i na terenie Fudge Packing Corp., znaleźć można magazyny przedsiębiorczych eksporterów "gorących" aut. Tuż obok drzwi do ich siedziby zawieszona jest lista potrzeb. Wypełnienie jej (za każdy dostarczony samochód dostajesz 15 000$) - prócz premii w postaci okrągłego miliona! - pozwoli ci korzystać z zebranej kolekcji w dowolnym momencie i bez ograniczeń! A to oznacza, że po skompletowaniu wszystkich 16 będziesz mógł rozbijać się po Liberty City najrzadziej spotykanym autkiem - mr. whoopiem!

Nie informujemy, gdzie najłatwiej znaleźć wszystkie samochody, gdyż po otwarciu wszystkich 3 dzielnic nie powinno być problemu nawet ze znalezieniem lodziarni. W razie problemów rozpocznij misje policyjne - przestępcy uciekają nawet autobusami szkolnymi!

UKRYTY GARAŻ W DOKACH

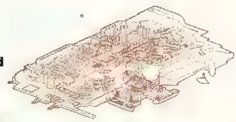
W Portland, w rzędzie magazynów naprzeciw bramy wjazdowej, znajduje się jeden nieopisany (drugi w kolejności). Dostarczenie tu securicara da ci bonus w wysokości 50 000$ za pierwszym i o 5 tys. mniej za każdym kolejnym razem.

UKRYTY DŹWIG W DOKACH

W pewnym momencie gry otrzymasz wiadomość na pager, że w dokach stoi statek, na którego



A. Gentlemen's Club
B. El Burro
C. meta
D. Toni
E. lakiernik
F. Luigi
G. Bitch'n Food
H. Joey



PORTLAND

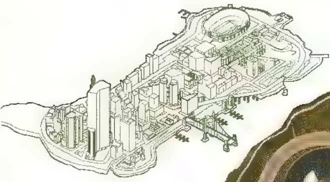
W Portland wjedź na teren doków, skręć w lewo w pierwszą ciasną uliczkę z rurami, następnie skręć w prawo - hangar przed tobą powinien mieć niebieskie drzwi i tabliczkę z zapotrzebowaniem:

securicar - pancerna furgonetka
moonbeam - owalna furgonetka
coach - autokar turystyczny
flatbed - ciężarówka wojskowa
linerunner - ciężarówka
trashmaster - śmieciara
patriot - hummer
mr. whoopie - lodziarnia
blista - van
mule - furgonetka dostawcza
yankee - kolejna furgonetka dostawcza
bobcat - pickup
dodo - samolot
bus - autobus szkolny
rumpo - jeszcze jedna furgonetka dostawcza
pony - prostokątna furgonetka

Oświetlony ukryty dźwig w dokach.



STAUNTON ISLAND





A. King Courtney
B. meta
C. lakiernik
D. Asuka
E. Ray
F. Kenji
G. Donald

pokładzie właściciele chętnie widzieliby zabawki, takie jak:

- **ambulance**: znaleźć go można obok szpitala
- **samochód straży pożarnej**: obok remizy
- **samochód policyjny**: przy komendzie; możesz także próbować przejąć go na ulicy - pamiętaj jednak, by próbować wyłącznie z samochodami, w których siedzi jeden gliniarz - i atakować od strony pasażera
- **enforcer** (ciężarówka SWAT): na zamkniętym parkingu za komendą policji w Staunton Island - bramę otworzysz, podjeżdżając do niej zwykłym samochodem policyjnym
- **barracks ol** (ciężarówka wojskowa): tych kręci się sporo w okolicach stadionu w Staunton Island; jedna w Phil's Army Surplus - minibazie wojskowej znanej z misji Arms Shortage
- **rhino** (czyli czołg): zdobycie go przed zakończeniem gry (kiedy pojawia się u Phila w Army Surplus) jest trudne, ale nie niemożliwe; sprowadza się do nabicia 6 gwiazdek (możliwe dopiero po misji Grand Theft Aero dla Donalda, gdyż dopiero tam policję zaczyna wspomagać wojsko) i przejęcia jednego z czołgów atakującej cię armii
- **FBI car** (samochód FBI): wymaga sprowokowania pięciogwiazdkowej interwencji i przejęcie jednego z czarnych samochodów atakującego cię FBI (przy okazji - dobrze uczynić to w okolicy jakiejś łapówki - FBI jest naprawdę uciążliwe)

Po zgromadzeniu wszystkich i oddaniu ich pod dźwig otrzymasz jednorazową premię w wysokości 200 000$ oraz - co ważniejsze - swobodny dostęp do wszystkich! Innymi słowy - możesz zacząć rozbijać się jako FBI.

5 125 punktów zdrówka!

Sposób prosty jak tutka. Którymś z cywilnych samochodów osobowych (nie taxi) podjedź do bezpruderyjnej panienki, przechadzającej się niespiesznie po chodniku - i zabierz ją na przejażdżkę w miłe ustronne miejsce (np. do parku). Tam zatrzymaj się i obserwuj, jak wraz z kołysaniem samochodu przyrasta ci zdrówko aż do magicznej liczby 125 punktów.

Przy okazji - jeśli nie życzysz sobie zostać ofiarą stosunków damsko-męskich, a nie podoba ci się niewielka liczba przy ikonie serduszka - szukaj zdrowia tam, gdzie jest produkowane, przy szpitalach.



6 Pancerz za free!

Pancerz, czyli kamizelka kuloodporna, jest bezcennym nabytkiem - w przypadku gdy staniesz się ofiarą przemocy, od niego najpierw zostaną odjęte punkty obrażeń. Pancerz bez problemu można nabyć w sklepie Ammu-Nation na Staunton Island. Tym jednak, których nie zadowala takie rozwiązanie (gdyż np. ograniczeniu są do pierwszej dzielnicy), podpowiadamy, że sporo darmowych pancerzy leży sobie tu i ówdzie, np. w porcie w Portland.

UWAGA! Pancerz otrzymasz także za każdym razem, gdy zdobędziesz enforcera.

Garaże na tyłach komendy w Shoreside to prawdziwa kopalnia złota.



Portland

- na nabrzeżu portowym w dokach
- za ogrodzeniem na terenie AM Petroleum Co. w Trenton
- na końcu drewnianego molo w Trenton
- na dachu Liberty Pharmaceutical w Trenton
- na dachu Liberty City Sawmills w Trenton

W **Shoreside Vale** na terenie Fudge Packing Corp. szukaj magazynu z czerwonymi drzwiami. Lista potrzeb:

sentinel
cheetah - samochód sportowy
banshee - samochód sportowy
stinger - cywilna odmiana samochodów Yakuzy
infernus - samochód sportowy
esperanto
kuruma
stretch - limo
perennial
landstalker - samochód terenowy
manana
idaho
stallion - cywilna odmiana samochodu Diablos
taxi - taksówka nowoczesna
cabbie - taksówka oldschoolowa
bf injection - samochód dostępny w godzinach nocnych, po misji pod apartamentem Misty

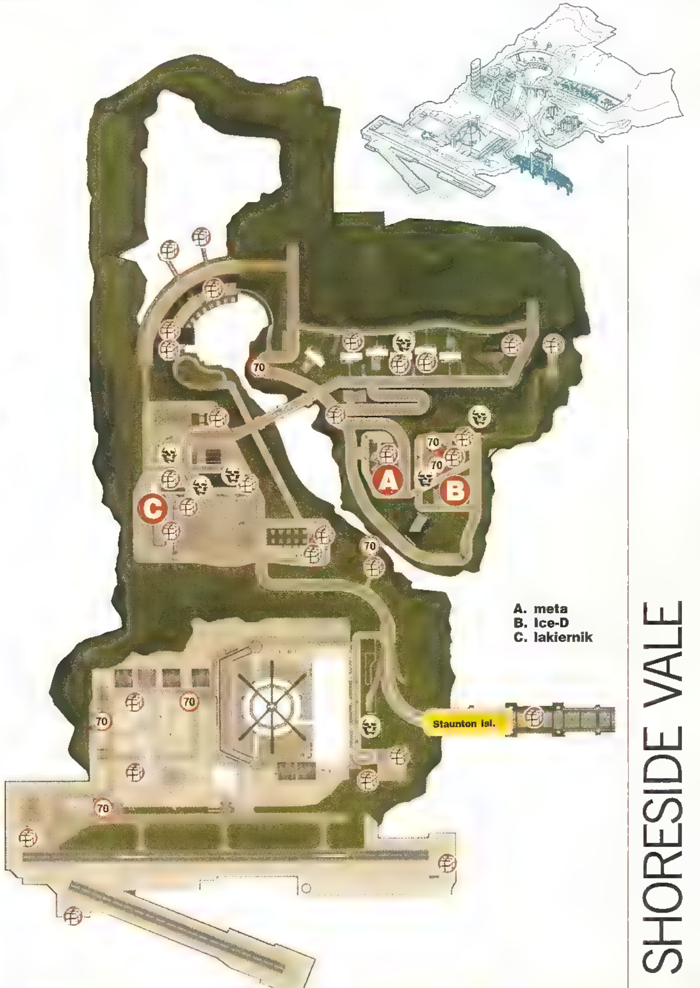
Staunton Island
- na dachu budynku na południe od Aspatria Fire Station (uwaga: wymaga użycia pobliskiej rampy)
- na balkonie północnego budynku Liberty Campus
- na piętrze budowanego wieżowca
- między dwiema naczepami w porcie na południe od Asuka's Condo

Shoreside Vale
- nad tunelem w pobliżu mostu Shoreside
- w otwartym garażu za komendą policji w Pike Creek
- za ogrodzeniem na wschód od lakiernika w Pike Creek
- w garażu obok willi Cataliny w Cedar Grove

7 Broń za free!

Jeżdżąc po Liberty City warto rozglądać się za hidden packages, czyli ukrytymi paczkami. Te porzucone są zazwyczaj w trudno dostępnych bądź iście niepopularnych miejscach, mimo to na mapach znajdziecie ich dokładne położenie. Skompletowanie każdej dziesiątki daje kolejną broń w każdej z kryjówek.

10 paczek - pistolet
20 - uzi
30 - granaty
40 - strzelba
50 - pancerz
60 - koktajle mołotowa
70 - kałasznikow



A. meta
B. Ice-D
C. lakiernik

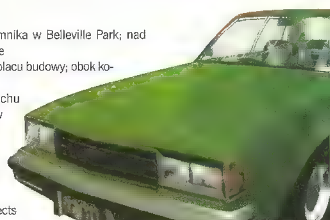
SHORESIDE VALE



80 - snajperka
90 - M-16
100 - wyrzutnia rakiet, MILION DOLCÓW!

W Porland możesz również znaleźć
- **pistolet**: na małej platformie po prawej stronie Callahan Bridge
- **uzi**: na dachu sawmill w Trenton; w uliczce obok St. Mark's Bistro; w alejce nieopodal złomowiska
- **strzelbę**: w parku Diablos; na dachu garażu w ST. Marks
- **kałasznikowa**: na dachu Liberty City Pharmaceuticals w Trenton
- **mistocz ognia**: na dachu Head Radio; trzeba zeskoczyć z torów kolejki
- **koktajle mołotowa**: rozjedź 4 włóczęgów w Porter Tunnel nieopodal zakładu 8-Baila

W Staunton Island
- **strzelbę**: obok pomnika w Belleville Park; nad wodą przy kościele
- **kałasznikowa**: na placu budowy; obok kościoła
- **snajperkę**: na dachu jednego z budynków przy moście zwodzonym
- **koktajle mołotowa**: na obszarze Liberty Campus
- **M-16**: w The Projects





W Shoreside Vale
- **strzelbę**: na platformie nad wodą naprzeciw tamy
- **AK47**: przy plakacie punk noodles
- **snajperkę**: deptak w dolnej części tamy
- **miotacz ognia**: pod mostem

UWAGA! Strzelbę z pięcioma pociskami otrzymasz po kradzieży samochodu policyjnego.

8 Ukryty sklep z bronią!

W garażach za komendą policji w Shoreside Vale znajduje się ukryty sklep z bronią, który rekompensuje nieco brak Ammu-Nation w tej dzielnicy. Znajdziesz tam miotacz ognia i koktajle mołotowa.

Przy okazji - w garażach naprzeciw znajdziesz darmowy pancerz.

9 Misje taksówkarskie!

Po zdobyciu taksówki (typ nie jest ważny) wciśnij [Caps Lock], by rozpocząć misje taksówkarskie. Polegają one - zgadnijcie - na dostarczaniu klientów we wskazane przez nich miejsca i w określonym czasie. Zaliczając je, staraj się jeździć w miarę spokojnie (ale szybko - klienci lubią być przed czasem i dają temu wyraz w postaci napiwków) i zaliczać jak najwięcej klientów, bo za 5 zadowolonych klientów otrzymujesz bonus. Po 100 misjach w Liberty City pojawi się przerobione vigilante (samochód z Escape from New York) i stoi pod budynkiem Borgnine Taxis w Harwood w Portland.



Będzie "Speed Bonus"!

I jeszcze dwie uwagi: pierwsza - misje taksówkarskie zdecydowanie najłatwiej nabijać na Staunton Island. I druga - pamiętaj, by przypadkowo nie wysiąść z samochodu wraz z klientem, gdyż oznaczać to będzie automatycznie zakończenie misji.

10 Misje 997!

Misje z drugiej strony barykady wykonywać możesz z pomocą zwykłego samochodu policyjnego, enforcera, samochodu FBI i rhino (czołgu) po wciśnięciu [Caps Lock]. Polegają na eliminowaniu wskazanych przestępców - możesz posłać kilka serii bądź bezpośrednio w nich, bądź w samochód, którym próbują uciekać. Po zabiciu 40 w danej dzielnicy otrzymasz dwie łapówki nieopodal mety.

I jeszcze jedno - opłaca się używać syreny (klaksonu), ponieważ większość z kierowców Liberty City postara się ustąpić ci z drogi.

Diablos tłuką mafię!



11 Misje 998!

Zdobądź samochód straży pożarnej (stoją przy remizach w każdej dzielnicy; możliwe jest także "zwabienie" ich poprzez rozpalenie paru ognisk z samochodów) i wciśnij nieśmiertelny [Caps Lock]. Następnie kieruj się do wskazanego miejsca (syrena ponownie okazuje się bardzo pomocna) i korzystając z klawiatury numerycznej oraz klawisza ataku - gaś pożary. Po 30 zwycięskich walkach z żywiołem w danej dzielnicy otrzymasz miotacz ognia - przy mecie.



12 Misje 999!

Wsiądź do samochodu pogotowia (ponownie - ten możesz zwabić, strzelając w przechodniów) i wciśnij [Caps Lock]. Następnie ostrożnie - tak by żaden z nich nie zmarł po drodze na skutek wstrząsów, przewoź kolejnych pacjentów (maksimum trzech w ambulansie) do szpitala. Po uratowaniu 50 otrzymasz "zdrówko w pigułce" obok twojej kryjówki po 100 - adrenalina.

Zwróć też uwagę, że zadanie wykonuje się etapami - najpierw masz znaleźć jednego pacjenta, następnie 2, na kolejnym poziomie trudności - 3 itd. Po zaliczeniu poziomu 12 staniesz się nadczłowiekiem zdolnym do nieprzerwanego sprintu!



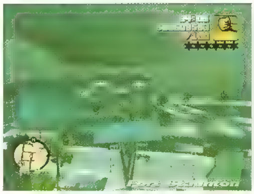
Misje 999 najłatwiej wykonać w Staunton!

13 Nielot Dodo?!

START! Wsiadamy i kierujemy się na pas startowy (ten nieczynny, równoległy do używanego przez samoloty). Przyspieszamy, trzymając równocześnie klawisz [NUM6] (szóstkę na klawiaturze numerycznej), do chwili gdy pojawią się iskry. Wtedy puszczamy [NUM6] i NIE wciskamy [NUM9], tylko korygujemy wznoszenie, wciskając ponownie [NUM6].

LOT! Kwestią kluczową jest utrzymanie siły nośnej, co wymaga wyczucia prędkości i delikatnego skręcania.

LĄDOWANIE! Wybierz przyjemne miejsce (dachy większości budynków w rzeczywistości nie istnieją, więc próby lądowania na nich nie są najlepszym pomysłem...), wciśnij [NUM6] i... witaj, ziemio!

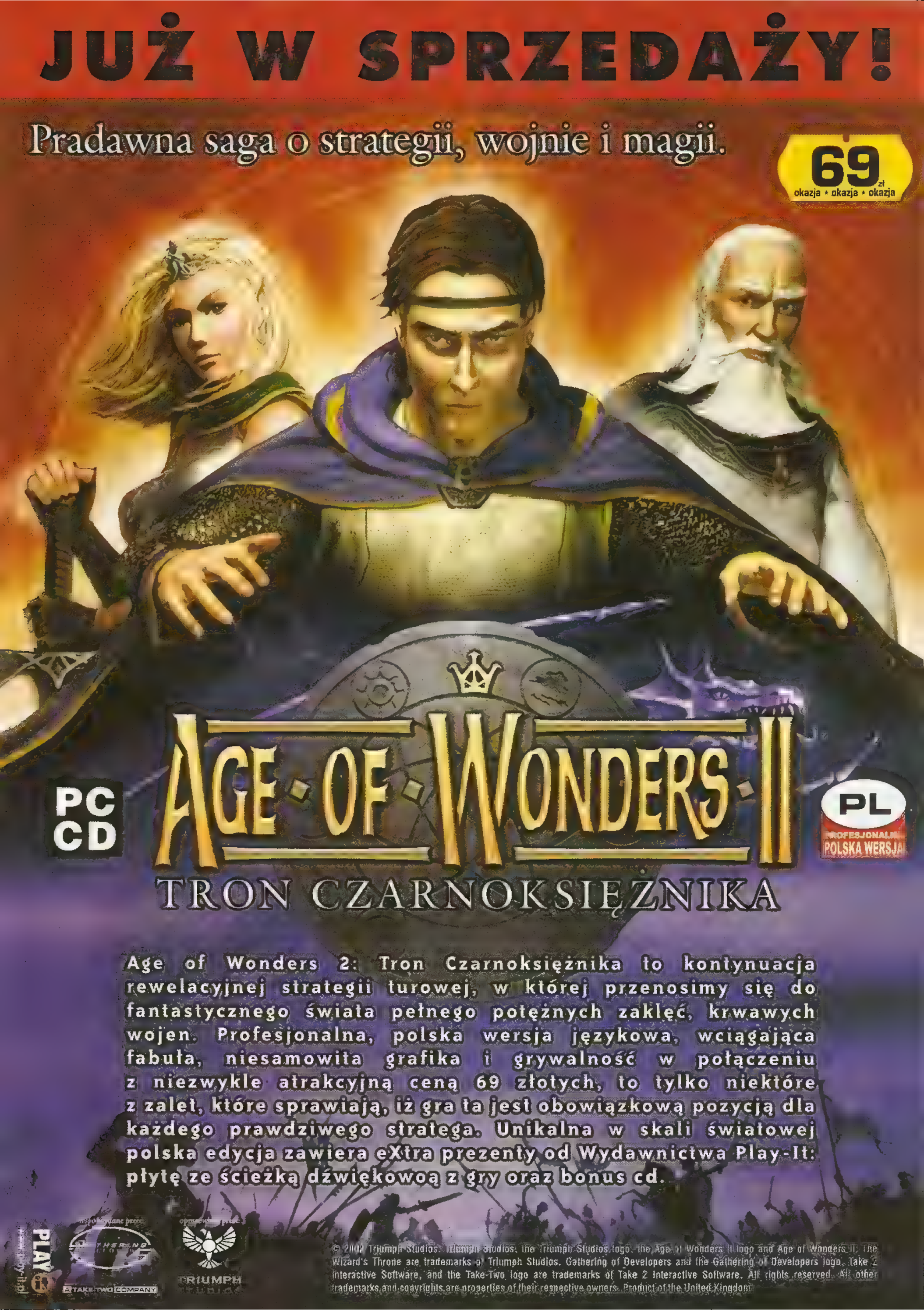


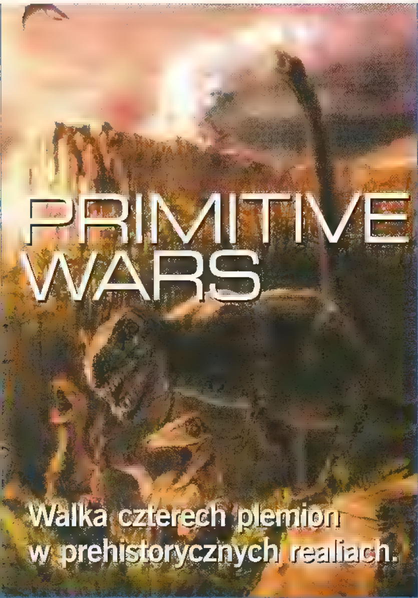
14 Muzyczny upominek

Jedną z nielicznych cech szczególnych wersji pecetowej GTA3 jest możliwość dołożenia do wszystkich stacji radiowych własnej! Wszystkim, co musisz zrobić, jest skopiowanie plików *.mp3 (z muzyką, śpiewem koleżanki czy twoją własną audycją radiową!) do katalogu C:\Program Files\Rockstar Games\GTAIII\mp3 - w trakcie gry odtworzysz je w 'MP3 PLAYER' dostępnej po chatterbox radio.

MAPY DZIELNIC

Liberty City niewiele ma wspólnego z "kwadratowym" potworkiem, jaki pamiętamy z Grand Theft Auto - to cudowne żywe miasto. Składa się z trzech dzielnic: fabrycznego Portland, centrum biznesu na Staunton Island i azylu dla najbogatszych w Shoreside Vale. Mapy, jakie tu znajdziecie, ukazują dokładne lokacje wszystkich ukrytych paczek, miejsc zadym (rampage) i skoków kaskaderskich (unique stunt jump).


JUŻ W SPRZEDAŻY!
Pradawna saga o strategii, wojnie i magii.
69 zł
okazja • okazja • okazja
PC CD
AGE OF WONDERS II
TRON CZARNOKSIĘŻNIKA
PL
PROFESJONALNA POLSKA WERSJA
Age of Wonders 2: Tron Czarnoksiężnika to kontynuacja rewelacyjnej strategii turowej, w której przenosimy się do fantastycznego świata pełnego potężnych zaklęć, krwawych wojen. Profesjonalna, polska wersja językowa, wciągająca fabuła, niesamowita grafika i grywalność w połączeniu z niezwykle atrakcyjną ceną 69 złotych, to tylko niektóre z zalet, które sprawiają, iż gra ta jest obowiązkową pozycją dla każdego prawdziwego stratega. Unikalna w skali światowej polska edycja zawiera eXtra prezenty od Wydawnictwa Play-It: płytę ze ścieżką dźwiękowoą z gry oraz bonus cd.
PLAY
TAKE-TWO COMPANY
TRIUMPH
© 2002 Triumph Studios. Triumph Studios, the Triumph Studios logo, the Age of Wonders II logo and Age of Wonders II, The Wizard's Throne are trademarks of Triumph Studios. Gathering of Developers and the Gathering of Developers logo, Take 2 Interactive Software, and the Take-Two logo are trademarks of Take 2 Interactive Software. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are properties of their respective owners. Product of the United Kingdom



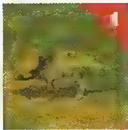
Producent: **Wizard Soft**
Dystrybutor: **Manta**
Gatunek: **RTS**
Wymagania: **PIII 500 MHz, 64 MB RAM**
Multiplayer: **tak**

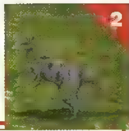
RZUT OKIEM

Primitive Wars to typowy RTS, głównie ze względu na brak możliwości zatrzymania czasu podczas rozgrywki. Gra nie wnosi do gatunku wielkich rewelacji. Jest to typowa, dobra strategia z kilkoma ciekawymi rozwiązaniami i udziwnieniami. Dużym jej atutem są małe wymagania sprzętowe (można pograć już na P266), przyjemna grafika, ciekawe misje i kilka innowacyjnych pomysłów. Fabuła PW jest dość zakręcona – w dużym skrócie chodzi o walkę czterech plemion na Wyspie Jurajskiej w prehistorycznych realiach. Co do samej rozgrywki, duży stopień trudności tego produktu sprawi, że sięgną po niego raczej zagorzali fani i weterani rzemiosła gier strategicznych. Jednak dzięki solucji/poradnikowi made in Action Plus nawet początkujący RTS-owcy poradzą sobie w świecie wielkich gadów – Primitive Wars.

Dinozaury

W grze Primitive Wars występuje ciekawa możliwość polowania na dinozaury. Twoje jednostki, zabijając takowego zwierza, pozyskują pokarm wykorzystywany do leczenia ran, a dodatkowo dostają doświadczenie, które zwiększa możliwości bojowe wojaków. Dinozaurów jest dość dużo, a każdy z nich charakteryzuje się różnymi parametrami. Niektóre są mięsożerne, inne wegetarianami. Z większych dinozaurów pozyskuje się więcej mięsa. Za duże bestie dostaje się więcej doświadczenia. Co opłaca się upolować, przedstawia poniższa tabela.


1


2


3


4


5


6


7


8


9


10


11


12


13


14

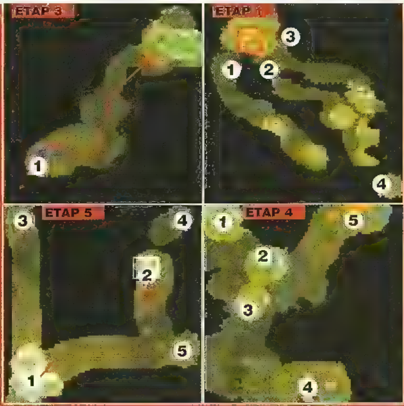

15

Nazwa dinozaura	Życie	Charakter	Doświadczenie
1. Protoceratops	200	łagodny	4
2. Parasaurolophus	600	łagodny	8
3. Brachiozaur	1500	łagodny	18
4. Diplodok	250	agresywny	6
5. Galimimus	150	łagodny	4
6. Psittacozaur	100	łagodny	3
7. Stegozaur	800	łagodny	10
8. Velociraptor	200	agresywny	5
9. Pterodon	300	łagodny	6
10. Phamphorynch	150	łagodny	3
11. Ceratosaurus	450	agresywny	10
12. Triceratops	900	agresywny	20
13. Pachycephalozaur	300	agresywny	8
14. Saltazaur	450	łagodny	6
15. Plesiozaur	500	łagodny	6
16. Tyran	3000	groźny	54


16

Legenda:
Życie – ile życia ma dinozaur. Im więcej, tym trudniej go zabić.
Charakter – niektóre dinozaury, gdy je zaatakujesz, nie pozostaną temu obojętne i także odpowiedzą agresją. Inne będą uciekać.
Doświadczenie – po zabiciu zwierza dostajesz określoną ilość doświadczenia. Jest to główny parametr, jaki trzeba brać pod uwagę przy wyprawie na polowanie.













KAMPANIA TYRANÓW

Etap 1

Eksterminacja demonów

Cel: uniknąć eksterminacji i uciec do Aldino.

Zaznacz wszystkie trzy grupki twoich wojowników (**1**), (**2**), (**3**) i skieruj ich do południowo-wschodniego rogu mapy (**4**). Teraz pozostaje tylko czekać, aż wojownicy osiągną cel.

Etap 2

Przeżycie

Cel: skraść żywność ze składów elfów.

Wszystkimi wojownikami zaatakuj grupkę elfek, które właśnie zabiły twoich „braci" – środek mapy. Teraz zapoluj na kilka dinozaurów, aby choć niewielka część twoich wojowników miała drugi poziom doświadczenia. Baza wroga znajduje się w północno-wschodniej części mapy. Gdy będziesz ją atakował, zajmij się w pierwszej kolejności bańkami (wieżyczki paraliżujące), później pozabijaj elfy.

Etap 3

Bracia, do broni!

Cel: zdobyć broń pierwotnych.

Ulepsz zbieranie jagód, wybuduj budynki i szkol wojsko. Zbuduj potężną armię, w której nie powinny znaleźć się słabe jednostki – Masos. Na początku misji obwaruj bazę wieżyczkami, od zachodniej i południowej części - (rys. nr 2).

Aby twoi wojownicy lepiej walczyli, wysyłaj ich na polowanie na dinozaury niedaleko swojej bazy. Gdy zbudujesz sporą armię, zaatakuj wroga (**1**). Musi to być jeden atak, który załatwi całą sprawę. Twoim zadaniem jest zniszczenie jednostek wroga broniących budynku Forge. Są to wieżyczki i kilku wojowników - (rys. nr 3).

Przeprowadzając atak, nie zajmuj się niszczeniem budynków w bazie wroga, a nawet jego oddziałów. Skup się na głównym celu.

Etap 4

Końcowa bitwa w lesie Razzniella

Cel: podbić las Razzniella.

Przydzielamy dinozaury do zbioru jagód. Dostępnymi wojownikami idziemy do ataku w stronę bazy elfów (**4**). Po drodze niszczymy błąkające się oddziały wroga, a w jego osadzie staramy się zniszczyć główny budynek – Niebiosa. W tym samym czasie budujemy Gniazdo Tyranów w miejscu (**2**) obfitym w jagody. Kolejnym krokiem powinno być zabezpieczenie jedynego wejścia do naszej bazy (**3**). Stawiamy tam kilka wieżyczek i grupkę wojowników - (rys. nr 1).

W miarę możliwości miejsce to coraz bardziej wzmacniamy. Gdy nasza baza będzie bezpieczna, szkolimy armię i niszczymy przeciwnika, który stacjonuje w (**3**) i (**4**).

Etap 5

Pokonać demonów

Cel: zniszczyć wroga.

Latające wojsko'(**3**) i (**5**) sprowadź w całości do bazy (**1**). Stąd wyślij je do miejsca (**2**) - jak na mapie). Znajduje się tam (**2**) Legowisko Demonów, które należy zniszczyć - (rys. nr 4).

Po zniszczeniu budynku twoi latający przyjaciele zajmą się resztą zabudowań wroga. Przeciwnik jest prawie bezradny na nasze ataki z powietrza. Jedynymi jednostkami, mogącymi przeszkodzić twoim pterasom, są kościotrupy i chimery, którymi powinieneś zająć się w pierwszej kolejności. Okaże się, że większość nieprzyjacielskich wojsk polegnie od strzał tych pięciu dzielnych pterasów. Dalsza część misji to formalność. Szkolimy armię i zabijamy niedobitki wroga porozrzucane po planszy.

Etap 6

Kwaśne deszcze Asrel

Cel: zabić Asrel.

Budujemy potrzebne budynki i szkolimy 10 pterasów. Wysyłamy je do miejsca (**1**), aby zabić Asrel wzdłuż południowo-zachodniego brzegu mapy. Asrel to łatwy cel.

Etap 7

Spisek Tanggarra i sekret niziny Linia

Cel: zniszczyć wrogów.







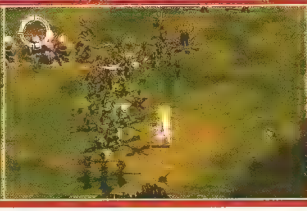


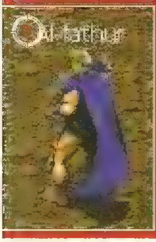












Misja jest dość trudna i trzeba się spieszyć. Baza musi być dobrze obwarowana wieżyczkami. Najniebezpieczniejsze ataki będą przeprowadzane od strony północnej twojej bazy. W pewnym momencie gry z tej strony przybędą wodzowie wrogich plemion, którzy są bardzo wymagającymi przeciwnikami. Ze wschodu twoja osada będzie gnębiona przez latające pojazdy. Dbaj o swojego mutanta - jest on podstawą twojej linii obrony. W defensywie dobrze sprawdzają się dilopos, które umieją atakować zarówno wrogie oddziały latające, jak i naziemne. Wokół twojej bazy znajdują się Zabudowania Demonów i to one staną się twoim pierwszym łupem.

Etap 8

Naruszenie potęgi

Cel: sprawić, aby demony wyeliminowały Esstullrę, a następnie pozbyć się ich.

Na początek szybką jednostką sprowokuj przeciwnika, stacjonującego na zachód od twojej wioski, aby podszedł i zabił Esstullra - (rys. nr 6).

Gdy Esstullra zginie, zbierz całe dostępne wojsko i zaatakuj wioskę wroga - drogą jak na mapie.

W bazie przeciwnika postaraj się zniszczyć wrogie insekty zbierające jagody. Teraz szkol wyłącznie dilopasy. Odeprzyj kilka ataków na twoją bazę, po czym uzbieraj dwa tuziny wojowników i ponownie zaatakuj bazę wroga.

Etap 9

Zasadzka demonów

Cel: wyeliminować demony, pierwotnych i elfy.

Wybuduj Ulepszone Gniazdo i Podniebne Nisdos, a następnie wyszkol 5 pterasów. Udaj się nimi do miejsca (**1**), aby zapolować na dinozaury. Zrób to tak, aby każdy latający wojownik miał około 3 poziom doświadczenia. Teraz udaj się do bazy demonów (**2**) - jak na mapie. Atakuj w pierwszej kolejności wojowników mogących strzelać. Następnie zajmij się Legowiskami Demonów. Gdy tego dokonasz, latającymi wojownikami zabijaj resztki nieumarłych.

Twoja baza będzie w tym czasie atakowana. Do obrony najlepiej nadają się dilopasy. Szkol ich w bardzo dużych ilościach.

Przepisów na zniszczenie elfów (**3**) i pierwotnych (**4**) jest kilka. Możesz próbować zniszczyć ich główne bazy za pomocą jednostek latających lub zaatakować wojskiem lądowym. Sposób drugi pochłania dużo więcej nakładów. Trzeba także pamiętać, że gdy atakujemy jednego wroga, nasza baza jest narażona na ataki drugiego przeciwnika. Nie można więc zostawiać swojego centrum bez dostatecznej obrony.

Duży wpływ na powodzenie misji mają dobrze wyszkolone jednostki latające. Postaraj się mieć ich pod dostatkiem. Gdy zabraknie jagód, skorzystaj z krzaków na północ lub wschód od twojej bazy - przy krańcach mapy. Możesz także zbudować Gniazdo Tyranów na wyspie w południowo-zachodniej części mapy. Do transportu dinozaurów wykorzystaj dsungari.

Etap 10

Ambicja tyranów

Cel: wyeliminować wszystkich wrogów.

Wszystkie jednostki sprowadź do bazy. Wybuduj Podniebne Nisdos, ulepsz zbieranie jagód oraz szkol diplodosy i pterasy. W południowej części bazy możesz zainstalować dodatkowy Ascomoid. Odpieraj słabe ataki wroga. W pewnym momencie przyleci do bazy anielski elf. Jest on dość trudnym przeciwnikiem, ale z odpowiednim zapleczem militarnym da się go pokonać - (rys. nr 7).

Dalsza część misji to spokojne niszczenie porozrzucanych po mapie wrogich jednostek. Wróg nie ma możliwości powiększenia własnej liczby, nie trzeba się więc zbytnio spieszyć.

Etap 11

Wielka bitwa na wyspie Elborooa

Cel: wyeliminować Al-fathra, Zellwegera i Dekę.

Przewozimy wszystkich z miejsca (**1**) do (**2**) i zakładamy tam bazę. Obstawiamy wieżyczkami część północną i południowo-zachodnią nowo założonej bazy. Stawiamy potrzebne budynki i szkolimy 14 pterasów. W tym czasie Aesira szkolimy na wyższe poziomy doświadczenia, polując nim na dinozaury i wykorzystując go do obrony bazy. 14 Pterasów i Aesira transportujemy do miejsca (**3**). Znajduje się tam Al-fathur - nasz pierwszy cel, (rys. nr 5).

Zabijamy go i wracamy do naszej osady. Uzupełniamy straty i w ten sam sposób atakujemy Dekę (**3**) - (rys. nr 9).

Kolejnym celem jest Zellweger (**4**) - (rys. nr 8).

Niestety to nie jest koniec misji. Trzeba jeszcze zabić resztę wrogów. Główna rola w tym dziele przypadnie także Aesirowi. Gdyby zabrakło jagód, można zbudować Gniazdo Tyranów na północny zachód od bazy i stamtąd czerpać pożywienie.

Etap 12

Sekret zmutowanych dinozaurów

Cel: wyeliminować pozostałe siły elfów i odnaleźć magiczne lustro.

Wyruszamy z (**1**) po strzałkach - jak na mapie, w stronę (**3**). Twoim głównym wojownikiem jest Aesir. To on powinien iść przodem, walczyć i zdobywać doświadczenie. Idąc w stronę (**3**), zajdź Aesirem na polowanie na dinozaury (**2**). Trzeba się postarać, aby po walce, w miejscu (**3**), miał on już 10 poziom doświadczenia – był prawdziwym herosem. Portal (**3**) przeniesie cię do (**4**). Teraz celem jest (**6**), po drodze napotkasz kilku przeciwników, jednak najbardziej wymagającym będą dinozaury Tirano w miejscu (**5**). Do końcowej walki (**6**) musisz przystąpić przynajmniej z 1000 punktów życia.

Gdy twój bohater będzie miał wysoki poziom doświadczenia, nie martw się już o resztę wojsk. Dobry Aesir poradzi sobie.

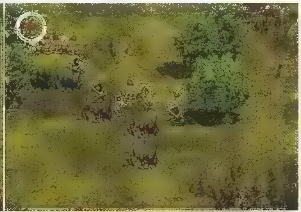


KAMPANIA DEMONÓW



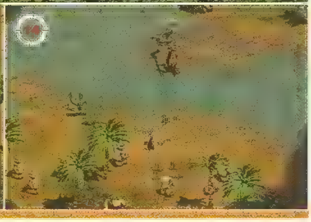












Etap 1

Zemsta Deki

Cel: zabić A-tamanatara!

Idź bohaterem w stronę A-tamanatary, który znajduje się na południu mapy. Napotykając dinozaury, zabijaj je i zbieraj ich mięso. Kiedy dojdziesz na skraj wyspy, na której ukrywa się cel, stwórz martwiaków na niedostępnej wysepce. Poświęcając 100 życia, tworzysz 3 nieumarłych, musisz jednak wskrzesić sporą ich grupkę. Teraz prowokuj własnymi sługami A-tamanatara, by podszedł na skraj wyspy tak, abyś mógł go dosięgnąć swoimi czarami - (rys. nr 13, 14). Jego śmierć zakończy misję.

Etap 2

Ponowne narodziny Deki

Cel: odnaleźć platynową skrzynię.

Cel misji znajduje się w centrum mapy. Aby tam dojść, poruszaj się tak, jak pokazuje strzałka na mapie.

Stuma ma dwa przydatne zaklęcia: trujący gaz i trzęsienie. Pierwszy zużywa 120 życia, drugi 150. Podczas wędrówki napotkasz dinozaury, które będziesz musiał unicestwić, zdobywając lecznicze mięso. Jest ono bardzo potrzebne, gdyż czary rzucasz kosztem zdrowia. Dojście do platynowej skrzyni oznacza zwycięstwo.

Etap 3

Narodziny Demonów i wojna na Wyspie Jurajskiej

Cel: mord na bohaterach Jarrmyna.

Na zboczach kanionu od razu zbuduj wulkany - jak na (rys. nr 10). Dzięki takiemu rozwiązaniu twoja baza będzie dość bezpieczna.

Wyprodukuj około 9 insektów do zbioru jagód. Zacznij szkolić kościotrupy. Deką poluj na dinozaury, których duże ilości znajdują się wokół twojego obozu. Postaraj się, aby Deka zyskał miano Heroesa – 10 poziom doświadczenia. Ciągle szkoląc kościotrupy, wybuduj Podziemne Legowisko i wyszkol w nim Oko Śmierci. „Gałką oczną" prawie bez przeszkód możesz odkryć całą mapę. Gdy twój bohater będzie miał odpowiednie doświadczenie (dziesiąty poziom) oraz wystarczającą ilość mięsa w zapasie (około 800), zbierz cztery oddziały kościotrupów (4 x 14 = 56) i ruszaj do ataku. Celem są bohaterowie, przebywający w północno-wschodniej części mapy.

Niestety twoi nieumarli są słabymi wojownikami i po pewnym czasie przy życiu zostanie tylko Deka. Mając jednak odpowiednią ilość życia, nasz podopieczny jest w stanie pokonać samotnie wrogich bohaterów. Najlepiej jednak, aby walczył z każdym osobno - jeden na jednego. To zwiększa szanse na wygraną. Takich śmiałków do pokonania jest kilku, unikaj więc wdawania się w walkę ze zwykłymi żołnierzami i ognia wieżyczek.

Etap 4

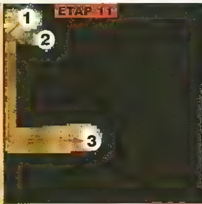
Narodziny zmutowanych dinozaurów

Cel: wyeliminować elfy.

Najpierw zabezpiecz wejście do bazy kilkoma wulkanami i obstaw je grupką kościotrupów (**2**), (rys. nr 11).

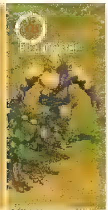
Szkol wyłącznie kościotrupów. Dużym utrapieniem będą dinozaury, które atakują naszą bazę, stwarzając zagrożenie nie tyle dla budynków, co dla słabszych jednostek – insektów. Postaraj się zatem o zabezpieczenie miejsca zbioru jagód kilkoma wojownikami (**1**). Na bieżąco kontroluj obronę wejścia do bazy - od czasu do czasu stawiając nowe wieżyczki obronne (wulkany) (**2**). Kiedy wyszkolisz około 3 armie kościotrupów (3 x 14 = 42), zaatakuj nimi bazy wroga (**3**) i (**4**). Uwaga! Ilość jagód, jakie można zebrać, jest dość ograniczona, należy więc szkolić armię nieumarłych dość szybko. Aby zakończyć misję pomyślnie, trzeba zniszczyć wszystkie elfy i ich zabudowania.





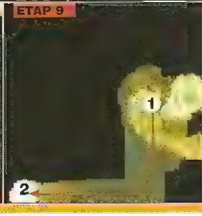
















Etap 5

Masakra

Cel: zniszczyć wszystkie zmutowane dinozaury.

Działaj szybko. Najpierw trzeba zabezpieczyć wulkanami północno-wschodnią i południowo-wschodnią część bazy, (rys. nr 12).

Następnie wybuduj około 9 insektów do zbierania jagód. Kościotrupy, które znajdują się w miejscu (1) na mapie niech nadal tam stacjonują. Teraz postaw Magiczne Legowisko, Piekło i Wysoki Portal. Wyszkol armię złożoną z 38 kościotrupów, 6 chimerów i 1 kelpa. Na mapie znajdują się dwie bazy elfów i kilka oddziałów zmutowanych dinozaurów. Rozkaz jest prosty – zniszczyć tylko dinozaury. Idź armią od głównej bazy w kierunku południowo-wschodniego krańca mapy - jak na mapie. Po drodze napotkasz grupy zmutowanych dinozaurów oraz posterunek elfów (2), które będziesz musiał zniszczyć. Nie zbaczając z kursu, dojdziesz do celu (3), gdzie zabijesz kolejnych wrogów. Zabicie wszystkich zmutowanych dinozaurów pomyślnie zakończy misję.

Etap 6

Zdrajca Hellshuu

Cel: zmasakrować wszystkich zdrajców poza Hellshuu.

W tej misji pośpiech nie jest potrzebny, można więc śmiało skręcić gałkę odpowiadającą za szybkość gry na maks. Z miejsca (1) całą armię przeprowadzamy do miejsca (2) i stawiamy tam Legowisko Demonów. Szkolimy 4 insekty. Po zebraniu odpowiedniej ilości jagód stawiamy kolejne Legowisko w miejscu (3) i zatrudniamy w nim około 6 insektów. Nie trzeba martwić się o obronę bazy, jedynymi napastnikami będą dinozaury, którymi zajmie się sam Deka. Teraz budujemy kolejno: Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Wysoki Portal i 2 Piekła. Stawiamy także sporą ilość Grobowców i zaczynamy produkcję chimer. Po wyszkoleniu 14 latających potworów wyruszamy do miejsca (4), po drodze eliminując wrogów. Gdy dotrzemy do celu (4), zabijamy wszystkich wrogich wojowników, oprócz Hellshuu.

Etap 7

Eksterminacja Hellshuu

Cel: pozbyć się zdrajcy Hellshuu i elfiej czarodziejki.

Dekę i dwa Kelpy załaduj do Fantomów. Całą gromadkę (1) zaprowadź do miejsca (2) i zbuduj tam Legowisko Demonów. Wyszkol 8 insektów i postaw kilka Grobowców. Wybuduj kolejno budynki: Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Piekło i Wysoki Portal. Teraz rekrutuj 6 chimer i udaj się nimi do miejsca (3) - jak na mapie. Celem jest Hellshuu i tylko jego musisz zniszczyć, (rys. nr 17).

Do obrony własnego centrum zatrudnij Dekę. Ataki na twoją bazę będą przeprowadzane od strony północnej.

Etap 8

Kontratak

Cel: powstrzymać pierwotnych i wytępić tyranów, a następnie usunąć elfy.

Od razu wyślij Dekę do bazy wrogich tyranów (1) i zrób tam demolkę, niszcząc ich budynek główny. Ciągle wzmacniaj bazę, kreując nowych wojaków i stawiając wieżyczki. Sprowadź Dekę do bazy, aby pomógł ją bronić przed najazdami. Kiedy zdobędzie on 8 poziom doświadczenia, załaduj go do Fantoma i przetransportuj do bazy elfów (2). Pozbaw elfy dostaw jagód, po czym zrób to samo z pierwotnymi (3). Wróg nie będzie już mógł odbudować się.

Etap 9

Zemsta i niekończąca się inwazja

Cel: eksterminować pierwotnych w Sellbaros.

Zapewniamy sobie sporą dostawę jagód. Dekę stawiamy w miejscu (1), aby bronił wejścia do bazy. Do pomocy przydzielamy mu kilku innych wojowników. Budujemy Piekło i Wysoki Portal, po czym szkolimy chimery. Po uzbieraniu sporej ich grupki udajemy się do bazy (2). Niszczymy w tym miejscu Kamienne Wieże, broniące dostępu do wroga i atakujemy Roumbara, (rys. nr 18). Jego śmierć zakończy pomyślnie misję.

Etap 10

Podwójny zysk

Cel: zniszczyć tyranów i elfy.

Obstaw południową część bazy dwoma wulkanami. Szkol wojsko i wykorzystuj Dekę do obrony przed najazdami. W tym czasie za pomocą dwóch czarowników, przewożonych w Fantomie, i jednej chimery zniszcz wrogich zbieraczy jagód w miejscach (2) i (1). Kiedy Deka osiągnie 10 poziom doświadczenia, przetransportuj go do bazy elfów (3). Na początku nie atakuj Zellwegera, pozabijaj tylko czarodziei zbierających jagody. Sprowadź w to miejsce kilka chimer i zniszcz Zellwegera. Całą dostępną armią udaj się do bazy (2), gdzie znajduje się następny cel – Aesir. Jest to dość wymagający przeciwnik. W walce z nim wykorzystaj umiejętności swoich czarowników (trujący gaz i samobójstwo).

Etap 11

Ostatnia bitwa

Cel: zabić Al-fathura.

Zakładamy osadę w miejscu (1). Wysyłamy Dekę, aby pilnował jedynego wejścia do bazy (2). Budujemy Legowisko Śmierci, Magiczne Legowisko, Piekło, Wysoki Portal i szkolimy tuzin chimer. Wysyłamy je do centrum mapy (3), gdzie zabijamy Al-fathura, (rys. nr 16).

Etap 12

Sekret Miecza Jurajskiego

Cel: zniszczyć niedobitki wroga.

W ostatniej misji kluczową rolę odgrywa Deka i czarownicy. Zadaniem jest spacerowanie po całej planszy i eksterminacja napotkanych wrogów. Aby ułatwić sobie zadanie, można Deką zdobyć trochę mięsa i doświadczenia, np. w południowo-wschodniej części mapy. To właśnie Deka będzie toczył najcięższe walki. Nieocenioną pomocą okażą się umiejętności czarowników (trujący gaz i trzęsienie).





KAMPANIA ELFÓW

Etap 1

Chochliki z lasu Pride

Cel: anihilować chochlików z lasu Pride.

Bez większej filozofii - trzeba powybijać wrogów porozrzucanych po całej planszy. Twoi wojownicy nie są zbyt silni, od czasy do czasu trzeba więc będzie zapolować na kilka dinozaurów.

Etap 2

Strategia demonów

Cel: odbić wioski opanowane przez wroga.

Przed atakiem na Demony wybierz się na obfite polowanie. Każda jednostka powinna mieć w zapasie sporą ilość mięsa. Dopiero armią z dużym ekwipunkiem zniszcz Demony.

Etap 3

Choroba miłosna Neully

Cel: dotrzeć do wioski plemienia pierwotnych.

Dzięki jednorożcom, które leczą rany twoich ludzi, misja ogranicza się do krótkiego spacerku.

Etap 4

Zazdrość czarodziejki

Cel: uratować Netuukę i wyeliminować elfy z Narhass.

Z tak dużą armią jedyny problem, jaki można napotkać w tej misji, to odnalezienie siedziby wrogich elfów. Aby zakończyć misję powodzeniem, zniszcz przeciwników, których główne siedziby znajdują się w (1) i (2), na mapie.

Etap 5

Poszukiwanie Neuully

Cel: wyeliminować wroga.

Trzeba działać bardzo szybko. Każ ludziom zbierać jagody i wybuduj ulepszenie zwiększające zbiory. Postaw Czerwony Dwór i wyszkol w nim z 3 wojowników. Następnie zbuduj Niebieski Dwór i szkol w nim masowo zwiadowców - ilu się da. Zbuduj Dwór Mana, a w nim jednego duszka i jednorożca. Od razu po wykreowaniu duszka leć nim na zwiady i odkryj mapę. Uważaj na obronę przeciwlotniczą wroga, twoim celem jest odkrycie centrum wioski przeciwnika, a konkretnie budynku: Gniazda Tyranów. Wleć do bazy wroga od strony wschodniej. Weź wyszkolonych zwiadowców, którzy mając odpowiednią ilość many (65), mogą teleportować się w wskazane miejsce. Zaznacz wojowników (zwiadowców) i teleportuj się obok Gniazda Tyranów, (rys. nr 19).

Zniszcz zbieraczy jagód i Gniazdo. Powinno się udać, jeżeli zrobiłeś to dość szybko. Gdyby się nie powiodło - spróbuj jeszcze raz. Akcja powiedzie się, kiedy zaatakujesz dostatecznie szybko, na tyle szybko, by tyrani nie zdążyli rozbudować armii. Po zniszczeniu centrum wroga, dalsza część misji staje się formalnością.

Etap 6

Idol plemienia tyranów - Pico-tyrano

Cel: wyeliminować Pico-tyrano.

Do zabicia wielkiego dinozaura będzie potrzebny tylko latający aniołek – Zallweger. Masz 1000 jagód - przeznacz je na ulepszenie EXP w budynku Niebios, co zwiększy szybkość zdobywania doświadczenia prze twoje jednostki. Na ten cel przeznacz całość sumy. Udaj się z Zellwegerem na południe mapy, aby zapolować na dinozaury. Celem jest jednak zdobycie doświadczenia, nie mięsa. Postaraj się, aby twój aniołek miał przynajmniej 7 poziom doświadczenia. Teraz udaj się w stronę bestii – Pico-tyrano, i sprowokuj go, by podszedł w miejsce pokazane na (rys. nr 20).

Następnie trzymaj się nad wodą i z bezpiecznej odległości od dinozaura strzelaj doń. Bestia nie wejdzie do wody i będzie chodziła wokół naszego latającego bohatera. Od czasu do czasu manewruj aniołkiem, aby Pico-tyrano nie ugryzł cię, staraj się przy tym nie pozwolić, by odszedł. Walka będzie trwała dość długo, gdyż bestia ma 8000 punktów życia, a my zadajemy mu rany około 100. Dodatkowo ma on możliwość regeneracji. W czasie pojedynku pozostałe wojska trzymaj z dala od tego miejsca.

Etap 7

Zmutowane gatunki, trujące rośliny

Cel: wyeliminować demony i trujące rośliny.

Wszystkim jednostkom, porozrzucanym po mapie, wydaj rozkaz powrotu do bazy. Wyprawę tę powinno przeżyć około 19 wojowników. Gdy dotrą do celu, od razu skieruj ich do bazy demo-

















nów w północno-zachodniej części mapy. Zniszczenie wroga zakończy misję.

Etap ■
Karrbilla skąpana we krwi

Cel: wyeliminować plemiona demonów i tyranów.

W opcjach gry pasek szybkości powinien być ustawiony na minimum. Trzeba działać bardzo szybko. Budujemy Czerwony Dwór oraz czarodziei tak, aby przy zbiorze jagód pracowało razem 14. Szkolimy czerwone elfy i każdego z nich wysyłamy na północ lub północny-zachód od naszej osady - na polowanie na dinozaury. Wystarczy, że nasza czarodziejka zdobędzie 2 poziom doświadczenia - i kierujemy ją do obrony bazy. Na początek stawiamy przynajmniej 2 Bąble (wieżyczki). Gdy nasza armia będzie w miarę duża, wznosimy budynek Dwór Mana i szkolimy w nim kilka jednorożców. Wschodnią część bazy staramy się obwarować jak na (rys. nr 23).

Nie można jednak zapomnieć o obronie południowej części osady - stawiamy tam jeden Bąbel i kilka czarodziejek. W odpowiednim momencie, gdy nasza wioska będzie wystarczająco dobrze broniona (około 30 czerwonych elfów i kilka jednorożców pilnujących osady – co nie jest regułą) szkolimy zwiadowców i wysyłamy do baz wroga w celu zniszczenia głównych budowli przeciwników (Legowiska Demonów i Gniazdo Tyranów) zaznaczonych na mapie (1) i (2). Wykorzystaj tutaj zdolność zwiadowców do teleportacji. Teraz wystarczy zniszczyć wszystko, co wrogie. Misja ta jest dosyć trudna, trzeba się w niej bardzo sprężać. Po pewnym czasie, gdy będziesz miał dość dużo gotówki, przyda się ulepszenie zbierania jagód, co jeszcze bardziej przyspieszy wzbogacanie się. Wróg będzie często atakował z powietrza, jak i z lądu, dlatego najlepszą (uniwersalną) obroną są miotające czarami czerwone elfy.

Etap 9
Uprzedzenie

Cel: odnaleźć i wyeliminować zwiadowcę Kkokkabi.

W misji 9 tą małą grupką wojowników będziesz musiał pokonać setki przeciwników. Bezpośredni atak na jedną z baz wroga i niszczenie budynków wywoła alarm i z pobliskich osad zbiegną się żołnierze. Nie tędy droga. Trzeba zastosować ataki zaczepno-obronne. Całą armię trzymamy w miejscu startowym (**1**), a jednym z wojowników, tym na koniu, udajemy się do bazy wroga. Gdy kilka wrogich jednostek zacznie atakować, uciekamy do reszty naszych wojaków, na tyle wolno, aby pościg ciągle za nami szedł.

Gdy wrogie jednostki dojdą do centrum naszej armii, zostaną wybite. Robimy to z każdą wioską (**2**), (**3**), (**4**), (**5**) i (**6**). W osadzie (**6**) znajduje się główny cel - Kkokkabi, którego zabijamy podobnie jak pozostałych wrogów. Po dłuższym graniu zostanie nam mało wojowników, jednak będą oni mieli dużo doświadczenia, a jednorożce z umiejętnością leczenia będą podtrzymywać ich przy życiu. Misji trwa bardzo długo - i nie wystarczy zabić Kkokkabiego, trzeba jeszcze wyniszczyć jego sługi, czyli wojowników w każdej wiosce na planszy. Wróg ciągle odbudowują armię, na szczęście zasoby jagód w końcu skończą się i przeciwnik podda się, oczywiście jeżeli wcześniej zabiliśmy Kkokkabiego.

Etap 10
Wierzchołek góry lodowej.

Cel: weliminować tyranów i pierwotnych.

Jest to dosyć trudna misja, w której każdy ruch i każda sekunda gry muszą być dobrze przemyślane. Nie oszczędzaj na zapisywaniu stanu gry i rób to często. Twoja baza będzie atakowana z różnych stron. Najsilniejsze ataki będą przeprowadzane w północno-zachodniej i południowo-wschodniej części. W miejscach tych musisz zapewnić sobie obronę. Do tego celu dobrze sprawdzają się wojownicze czarodziejki z Czerwonego Dworu, wsparte leczącymi je jednorożcami i paraliżującymi wroga Bąblami, (rys. nr 26).

Najważniejszą bronią okażą się dawcy many z Dworu Mana. Te latające maszyny, po wybudowaniu Biblioteki Mana i wynalezieniu w niej ,,Poznania meteorów" zdobędą przydatną możliwość samodestrukcji, która wywołuje deszcz meteorów. Jest to chyba jedyny sposób, aby zniszczyć wodzów wrogich ras. Deszcz meteorów potrafi też zniszczyć duży odział wroga - zarówno latający, jak i lądowy. Umiejętność dawcy many przydaje się przy atakach na budynki. I tak też - atakuje śmiertelnym deszczem wodza pierwotnych (rys. nr 18).

Będziesz musiał użyć 3 dawców many, aby go zabić. W celu uśmiercenia wodza tyranów - (rys. nr 27).

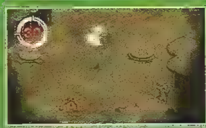
Zużyjesz 4 dawców.

I choć nie można zostawić ani na chwilę bazy bez obrony, nie czekaj bezczynnie na atak wrogów. Można np. próbować zniszczyć Podniebny Dom w bazie pierwotnych, którego produkty (latające Eskadry) są dla ciebie dużym zagro-









żeniem. W misji 10 musisz także zapewnić sobie ciągły dostęp do surowca – jagód. W tym celu nie oszczędzaj na szkoleniu czarodziei i nie zapomnij o zwiększeniu liczby zbiorów w głównym budynku – Niebiosa.

Nie ma zasady na przejście tej misji. Jednak przechodzić ją trzeba na szybkości nastawionej na minimum. Misja wymaga jednoczesnej walki na kilku frontach, co sprawia, że przed każdą (jak i po każdej) powinniśmy zrobić save.

Etap 11

Eliminacja Deki

Cel: weliminować Dek.

Jest to misja krótka, łatwa i przyjemna ;). Choć na mapie znajduje się wiele jednostek wroga, nas interesuje tylko jeden osobnik – Deka. Na początek zapewnij sobie ciągły dopływ jagód (wyszkolenie kilku czarodziei i ulepszenie zbierania jagód), zbuduj Czerwony Dwór, Dwór Mana i Bibliotekę Mana. Gdy będziesz stawiał te budynki, za pomocą samego Zellwegera wybierz się do miejsca na mapie (**1**) i zniszcz stojących tam wrogów. Kolejny wrogi odział, który masz wyeliminować, znajduje się w miejscu (**2**). Teraz udaj się do (**3**), gdzie znajduje się cel misji – Deka. Nie atakuj go. Wyeliminuj jego przednią straż.

Nadal nie atakuj, samym Zellwegerem nie masz szans, pozostań nim jednak w miejscu (**3**). Teraz zbuduj 3 dawców many i ulepszenie „Poznanie meteorów" w Bibliotece Mana. Wyślij ich (dawców) do Zellwegera (**3**). Za pozostałe jagody możesz wzmocnić bazę: kilka czarodziejek i jednorożców. Pozostaje tylko zniszczyć Dekę. W tym celu zaatakuj go Zellwegerem i wywołaj za pomocą dawców many deszcz meteorów skierowany w główny cel - (rys. nr 24). To powinno powalić potwora.

Etap 12

Wielka bitwa na Wyspie Jurajskiej

Cel: odeprzeć atak tyranów oraz wyeliminować demony i pierwotnych.

Jest to chyba najdłuższa misja w kampanii elfów. Na początek zapewnij sobie stały doptyw gotówki, budując ulepszenie zbierania jagód i co najmniej 20 czarodziejów w Niebiosach. Swoje wojsko z miejsca (**6**) doprowadź do bazy jak na mapie. Na początku twoim zadaniem jest bronienie bazy od ciągłych ataków. Do tego celu najlepiej nadają się czerwone elfy z jednorożcami przy boku, (rys. nr 25).

Na początku, gdy w naszym skarbcu nie ma zbyt dużo jagód, można podarować sobie budowanie Bąbli. Przy defensywie bardzo pomocny jest Zellweger, który stanowi trzon twojej linii obrony. Wróg będzie atakował w przełęczy na północnym-zachodzie i rzadziej na zachodzie od bazy. Gdy twoja baza będzie wystarczająco dobrze broniona, jak najszybciej wybuduj nawet kilka Niebieskich Dworów i zacznij szkolić zwiadowców. Ich zadaniem będzie niszczenie głównych baz wroga, dzięki czemu rywale będą tracili możliwość zaopatrywania się w jagody. Najbliższą i najbardziej agresywną rasą w pobliżu twojej osady są fioletowi pierwotni (**1**). To właśnie ich powinno się wyeliminować jako pierwszych. W tym celu wyślij (teleportuj) grupę zwiadowców pod budynek Sanktuarium, do ich bazy (**1**). Podobnie załatw przeciwników w miejscach (**2**), (**3**), (**4**) i (**5**). Przy czym u tyranów (**3**) do będziesz miał do zburzenia aż dwie bazy. Przedsięwzięcie to zajmie bardzo dużo czasu i pochłonie ogromne ilości elfów. Nie próżnuj więc w tym czasie i ciągle rozbudowuj własną bazę. W końcu będziesz miał możliwość wyszkolenia anielskiego elfa w Sanktuarium. Jego obecność bardzo ci się przyda. W miarę rozwoju sytuacji zaopatrz linię obrony w Bąble i ulepszyć ich wykrywanie, dostępne w Sanktuarium. Obrona bazy będzie coraz trudniejsza, swoich wojowników musisz oszczędzać i odpowiednio ustawić, aby zminimalizować straty, (rys. nr 29).

Po pewnym czasie, gdy twoją bazę będą atakowali wodzowie przeciwnych ras, bardzo dobrym wsparciem okażą się dawcy many i ich deszcz meteorów, dostępny po „Poznaniu meteorów" w Bibliotece Mana.

Aby twoje wojska były lepiej wyszkolone, wysyłaj poszczególnych wojaków na polowanie w rejony na południe od twojej bazy.

Cóż, misja jest dość długa i trudna. Nie zapominaj o częstym zapisywaniu stanu gry. Aby sprawnie przejść to wyzwanie, trzeba dość szybko zniszczyć wrogom ich bazy. Ataki na osady przeciwników także nie są wskazane, gdyż wróg sam atakuje twoją osadę. A wiadomo nie od dzisiaj, że bronić się jest dużo łatwiej. Należy też pamiętać, że głównym kluczem do wygranej jest Zellweger, którego umiejętności przydają się zarówno w obronie, jak i w ataku.

Zwycięzcy oszukują

W czasie gry wciśnij [Enter] i wpisz:

skip the scenario
zwycięstwo!

where am i ?
odkrywa mapę

go stage #X
przejście do misji X
(X numery od 1 do 12)

show ending story
pokazuje końcowy filmik

eat barry barry
dostajesz 10 000 jagód

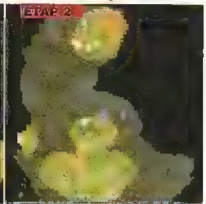
i got a power
zaznaczona jednostka otrzymuje maksymalną ilość many



KAMPANIA LUDZI





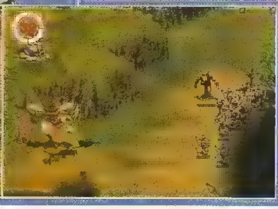














Etap 1

Bitwa pod Spellbaros

Cel: zniszczyć nieumarłych i ich siedzibę.

Od początku trzeba działać szybko. Wyszkol budowniczych do zbioru jagód (około dwunastu). Teraz ciągle buduj siłaczy w Domu Mocy. Gdy kościotrupy przeprowadzą pierwszy atak, odeprzyj go i nie czekając dłużej, zaatakuj siedzibę wroga w północno-zachodniej części mapy. Kiedy dotrzesz na miejsce, niszcz siedliska, z których wychodzą truposze, (rys. nr 31). Nie przestawaj jednak szkolić wojowników i przysyłaj ich regularnie do wioski wroga, do pomocy w tępieniu zła.

Etap 2

Wielka bitwa w Bimarss

Cel: zniszczyć siedzibę wroga.

Wyszkol po jednym budowniczym do każdego krzaka z jagodami – 12. Odeprzyj atak i odbuduj wojsko. Gdy uzbierasz dwie armie (2 x 14 = 24 wojaków), zaatakuj na wrogą wioskę w północnym krańcu mapy. Wyniszcz wszystkie wrogie jednostki na mapie.

Etap 3

Riposta w Sellbaros

Cel: odzyskać Sellbaroş = zniszczyć grobowce nieumarłych.

Zapewnij sobie stałą dostawę jagód, po czym skup się na budowaniu armii. Zabezpiecz jedyne wejście do bazy (1) Kamiennymi Wieżami.

Następnie zbierz kilku ludzi i zaatakuj grobowce (2). Zbierz tuzin wojowników i napadnij na kolejne (3), (4) i (5). Na południowym krańcu mapy znajdują się dinozaury, które możesz wykorzystać do nakarmienia (wyleczenia) doświadczonych wojowników. Nie ociągając się, zniszcz kolejne obozy zła (6) i (7) zakończ swoją wyprawę.

Etap 4

Bitwa w wąwozie Tellma

Cel: przeprowadzić do swojej wioski pięć czarodziejek.

Od razu wydaj rozkaz szkolenia 4 wojowników i 5 siłaczy. Gdy zbierzesz 14 wojaków, schowaj się na wschód od wyjścia z twojej bazy - (rys. nr 32).

Resztę wojowników, którzy „dobudują" się, zostaw na pastwę losu w obozie. Gdy twoja osada zostanie zaatakowana, wykorzystaj ten moment i przesmyknij się z wojownikami na główną drogę - patrz ponownie (rys. nr 32). Nie zbaczając z głównej drogi, podążaj na południowy wschód - jak na przedstawionej mapie - niszcząc wrogie jednostki i jak najszybciej dążąc do celu – osada w południowo-wschodniej części mapy. Nie niszcz nawet legowisk wroga, zajmuj się tylko jednostkami i wieżyczkami. Gdy w końcu dotrzesz do bazy sojusznika, przejmiesz kontrolę nad kilkoma jednorożcami, które wystarczy doprowadzić do bazy – tej, z której wyruszyłeś. Zwierzęta zajmą się resztą.

Etap 5

Odwet i zobowiązanie

Cel: zniszczyć wrogie bazy na północy (Demony) i wschodzie (Tyrani) od bazy.

Do zbioru jagód wyznacz około 12 robotników. Zbierz jak najszybciej 14 wojowników i zaatakuj bazę Tyranów (1). Wystarczy, że zniszczysz tylko główny budynek wroga – Gniazdo Tyranów, oraz wszystkie wrogie jednostki w tym miejscu. Dzięki temu nie dopuścisz do odbudowy sił przeciwnika i wyeliminujesz tyranów. Teraz czas na demony. Ich osada (2) znajduje się na północ od twojej wioski. Po unieszkodliwieniu bazy (1) zabezpiecz północne wejście własnej osady przynajmniej dwoma wieżyczkami.

Aby mogły one wykrywać niewidzialne jednostki wroga, musisz ulepszyć je w Sanktuarium. Staraj się, abyś pod ręką zawsze miał kilka gotowych wojowników do obrony swojego centrum, których najlepiej trzymać w pobliżu wieżyczek. Teraz należy zastosować pewien podstęp. Budujemy jakieś dobre strzelające jednostki, np. gigantów i rycerzy, a następnie ładujemy ich do „Rewolwera" (latająca machina, która pomieści 3 takich osiłków). Załadowany pojazd wysyłamy na tyły wrogiej bazy, gdzie znajduje się centrum zła – Legowisko Demonów. Okrążając obóz wroga, dostajemy się na jego tyły - jak na zamieszczonej mapie. Obok interesującego nas budynku (Legowisko Demonów) wysadzamy nasze jednostki i nie zważając na nic, wydajemy im rozkaz ataku na ten obiekt - (rys. nr 33).

Nasi wojacy zginą, ale ich śmierć nie pójdzie na marne. Wycofaj „Rewolwer" do bazy i znowu powtórz ten manewr. Po około 5 takich sztuczkach centrum nieumarłych zostanie zniszczone, pozbawiając naszego wroga możliwości zbioru jagód. Teraz wystarczy

rozbudować armię i zniszczyć wszystkie wrogie budynki oraz jednostki. W czasie „wycieczek" na tyły wroga nie zostawiaj bazy bez opieki. Gdy skończą się jagody koło twojej bazy, wybuduj Sanktuarium w miejscu (1), gdzie znajdują się duże ilości potrzebnego pożywienia.

Etap 6

Zdrada dla zysku

Cel: zdobyć Jezioro Marzeń i Wyspy Łaski.

Jak zwykle zatrudnij dosyć sporą ilość ludzi do zbioru jagód. Wybuduj budynek, pozwalający na konstruowanie latających transporterów – „Rewolwerów". Skonstruuj przynajmniej 2 takie pojazdy. Teraz wyszkol kilka oddziałów i załaduj je do zbudowanych wehikułów. Podobnie jak w poprzedniej misji, dobrym planem jest zniszczenie głównej bazy wroga – Niebios. Takowy budynek znajduje się w miejscu (1), do którego najlepiej przetransportować jednostki tak, jak pokazują strzałki na mapie. Twoim celem jest ukryty na środku wyspy gmach.

Wszelkimi kosztami zniszcz cel. Gdy tego dokonasz, nie martwiąc się o to, że wróg może powiększyć siły, opanuj wyspę (1), (2) i (3). W czasie tej misji, aby szybciej wzbogacać się w jagody, można skorzystać z krzaków rosnących na północ od twojej wioski.

Etap 7

Czas zapomnienia Aasre i ciemności

Cel: zdobyć klejnot czasu zapomnienia.

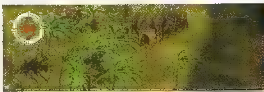
Jest to specyficzna misja, gdyż nie ma w niej możliwości (roz)budowy bazy i rekrutacji dodatkowych żołnierzy - muszą ci wystarczyć marne wojska, które otrzymasz na początku etapu. W brew pozorom nie jest to trudna misja, pod warunkiem że wiesz, dokąd iść. Zaraz po rozpoczęciu misji, czy tego chcesz czy nie, twoi podwładni zaatakują wrogie demony. Postaraj się, aby potyczkę tę przeżyło minimum 14 wojaków. Następnie nakarm (ulecz) rannych mięsem z dinozaurów, którego duże ilości znajdują się na „podwyższonych" obrzeżach mapy. Następnie podążaj wojskiem po liniach tak, jak pokazuje mapa (jest to jedna z wielu dróg, jakimi można dojść do szukanego klejnotu). Aby dojść do celu, będziesz musiał pozbawić życia kilkunastu demonów. Przy klejnocie spotkasz królewskiego demona – strażnik skarbu (z 1000 punktami życia). W miejscu zaznaczonym na mapie kółkiem, ukryto klejnot pilnowany przez wspomnianego demona – twój cel misji.

Etap 8

Narodziny nowego wroga

Cel: zniszczyć niezidentyfikowanego przeciwnika.

Twórcy Primitive Wars widocznie naoglądali się „Archiwum X". W tej prostej misji twoim zadaniem jest pozbycie się Obcych i ich latających pojazdów. Aby misja poszła jak po maśle, wybuduj dodatkowe Sanktuarium do zbioru jagód w miejscach (1) lub (2), następnie szkol wojsko i bez pośpiechu eliminuj wroga. Twoim celem jest zniszczenie wszystkich UFO-lców na mapie, musisz więc przeszukać każdy skrawek pikselowej ziemi w poszukiwaniu nieprzyjaciela.







Etap 9

Na ratunek pierwotnym

Cel: ocalić więcej niż pięciu uwięzionych pierwotnych.

W tej misji każdy żołnierz jest bardzo ważny, dlatego najpierw udaj się ze swojej bazy wypadowej (1) na polowanie w okolicę (2). Postaraj się, aby każdy wojownik miał przy sobie ponad 100 jednostek mięsa, a twój główny bohater przynajmniej 800. Teraz udaj się do wejścia na teren osady przeciwników (3). Stamtąd rusz na ratunek więźniów (4). W wiosce obok znajduje się budynek - Gniazdo Tyranów, dzięki któremu wróg jest zaopatrywany w surowiec do budowy wojska – chyba wiadomo, co należy zrobić z tym fantem? :) To tutaj najlepiej rozprawić się z niemal całą armią tyranów. Kiedy uratujesz z niewoli własnych wojowników, nie krępuj się zaangażować ich do walki. Teraz zniszcz całkowicie wroga i ratuj kolejnych pierwotnych (5). Po udanej akcji wróć wojownikami do miejsca startowego (1). Pamiętaj – aby zakończyć tę misję pomyślnie, musisz doprowadzić tutaj więcej niż pięciu uratowanych więźniów.

Etap 10

Wędrówka z orłem Kalmą

Cel: odnaleźć Isaayę i wysłuchać jego przepowiedni.

Rozbudowuj bazę i zabezpiecz północną jej część przed atakami wrogich jednostek latających. Dwie wieżyczki i 8 strzelających wojowników powinno załatwić tę kwestię. Teraz wybuduj kilka „Rewolwerów", załaduj je po brzegi wojownikami (w tym przywódcę) i wyruszna wyspę, którą pokazał ci orzeł. Droga, jaką wskazał ptak, nie należy do najbezpieczniejszych, możesz więc przetransportować ludzi, lecąc przy zachodniej i północnej stronie mapy - jak na pokazanej mapie. Teraz wystarczy pokonać kilka demonów, a dowódcą pogadać ze starcem przy jaskini - (rys. nr 34).

Etap 11

Miecz Jurajski w Lomit

Cel: zniszczyć wrogów i zdobyć Miecz Jurajski.

Do pracy przy jagodach, rosnących w twojej bazie, zatrudnij około 8 roboli. Teraz wzmocnij armię podstawowymi jednostkami, obwaruj bazę przynajmniej trzema wieżyczkami i ulepsz je, aby mogły wykrywać niewidzialne jednostki wroga. Dosyć często będziesz atakowany. Po pewnym czasie (gdy wzmocnisz obronę swojego centrum) zaatakuj przynajmniej czternastoma wojakami bazę wroga (2), a następnie zbierz kilku budowniczych oraz swojego bohatera i udaj się w miejsce (1). Okolica ta jest prawdziwym rajem: dużo jagód (zbuduj Sanktuarium) i dinozaurów. Jednak życie w tym miejscu będą utrudniać ci przeciwnicy, dlatego też postaw dwie wieżyczki i odpowiednio rozmieść wojsko - (rys. nr 35).

Gdy twoi żołnierze zostaną ranni, zabijaj zwierzęta i karm ich, dzięki czemu nie będziesz musiał często wzmacniać oddziałów nowymi wojownikami. Broń się i zbieraj wojsko. W końcu zaatakuj demony (3). Nie musisz ich zniszczyć od razu, jednak za trzecią próbą, gdy obrona wroga zostanie mocna nadwerężona, wprowadź do walki dowódcę (teraz mocno napakowanego – dużo doświadczenia, jeżeli często walczył np. w rejonie (1)). Zniszcz bossa demonów. Jeżeli braknie ci surowca, wybuduj Sanktuaria w miejscach (2) i/lub (4). Zbierz znowu armię, na jej czele postaw swojego bohatera i wykończ kolejnych przeciwników (5) i (6). Twoim zadaniem jest zabicie dowódców tych osad, więc nie baw się w niszczenie budynków. Gdy załatwisz wszystkie trzy szychy, pojawi się Miecz Jurajski (7), do którego musi podejść twój bohater.

PS. Misja 11 nie jest trudna, ale długa i męcząca. Trzeba ciągle bronić swojej bazy. Dzięki temu, że jest ograniczenie na populację – 150, twój skarbiec będzie nieraz pełen jagód. W takim przypadku obwaruj bazę chociażby 10 wieżyczkami, dzięki czemu pozbędziesz się problemu obrony centrum. Nie zapominaj także o ulepszeniach dla swoich jednostek.

Etap 12

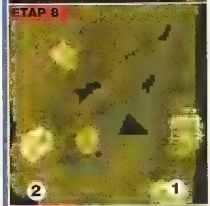
Ujawnienie prawdziwego mordercy Ruwatai

Cel: pozbyć się Kelgi z wyspy Elbarooa.

Jest to ostatnia, ale nad wyraz łatwa misja. Odeprzyj pierwszy i ostatni atak wrogich oddziałów, po czym zajmij się rozbudową armii. Szkol tylko najlepszych wojowników: rycerzy i gigantów. Zbuduj też cztery „Rewolwery" i ulepsz je w budynku „Wzmacniacz powietrzny". Teraz wypełnij po brzegi latające transportowce wojownikami, po czym skieruj je do północnej części wyspy wroga. Wybierz drogę jak na mapie. Miejscem, które zaatakujesz, będzie najbliżej położone od tego, w którym stoi cel naszej misji. Wyspa jest dookoła broniona przez wieżyczki. Wydaj zatem rozkaz jednemu z rewolwerów, aby wyładował wojowników na samym brzegu wyspy.

Pojazd pewnie zostanie zestrzelony, jednak żołnierze, którzy wysiedli, zajmą się obroną przeciwlotniczą wroga. Wyładowuj kolejne transportowce w zaatakowanym miejscu. Gdy wszyscy twoi ludzie z czterech „Rewolwerów" znajdą się na lądzie, od razu skieruj ich do ataku na Kelgę (Deka) - (rys. nr 36).















Producent: **Cryo**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **RPG**
Wymagania: **PII 300, 64 MB RAM, akcelerator 8 MB**

RZUT OKIEM

Drużyna

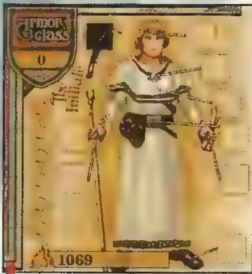
Już na samym początku gry stajemy przed najważniejszym w całej rozgrywce wyborem podczas kompletowania drużyny. W odróżnieniu np. od części VIII, gdzie wybieraliśmy wyłącznie jednego bohatera, w MM9 tworzymy całą drużynę. Zły wybór postaci, nietrafny dobór ras i cech znacznie skomplikują czy też nawet uniemożliwią ukończenie gry! Co ciekawe, instrukcja do gry wcale tego wyboru nie ułatwia (pominięto tu najistotniejsze kwestie)! W ten oto sposób dochodzimy do pewnego paradoksu - wiedzę o tym, jak optymalnie powinniśmy zestawić drużynę, zyskujemy po kilkunastu godzinach gry - gdy już za późno na zmiany... i trzeba zaczynać od początku! Oczywiście nie mogę do tego dopuścić - specjalnie dla was opracowałem kilka zestawień niezwykle pomocnych w trafnym wyborze odpowiedniej ekipy i dalszym rozwoju naszych bohaterów.

Pierwszym pytaniem, na jakie trzeba znaleźć odpowiedź, jest: jakie profesje będą mieli nasi Herosi? Teoretycznie wielkiego wyboru nie mamy, bowiem na początku dostępne są dwie: wojownik i nowicjusz.

Nic bardziej mylnego! Nasi bohaterzy (**rys. 1 i 2**), wraz z rozwojem gry, będą mogli awansować na kolejne stopnie wtajemniczenia, dzięki czemu wojownik będzie mógł zostać: najemnikiem, zabójcą, gladiatorem, krzyżowcem, paladynem bądź łowcą. Natomiast dla nowicjusza dostępna jest kariera: uczonego, maga, lisza, uzdrowiciela, kapłana czy też druida. Wprawdzie szczegółowo określamy profesję dopiero w trakcie rozgrywki, jednak chcąc stworzyć idealną drużynę, należy zrobić to już na samym początku i konsekwentnie realizować.



Rys 1. Lepiej takiego nie spotkać w nocy i w ciemnej uliczce. ;)



Rys 2. I pomyśleć, że taki chłopczyk jest w stanie skopać tyłki wrogom lepiej niż grupa dresiarzy! ;)

OK. Koniec komentarza, a teraz konkrety. Pierwszą i najważniejszą zasadą, jaka obowiązuje podczas tworzenia drużyny we wszystkich grach RPG, jest magiczna równowaga. Czterech magów w początkowym okresie będzie bezbronnych niczym dzieci, a czterech najsilniejszych wojowników pozbawionych zaklęć pomocniczych i leczących padnie niczym muchy już w pierwszej poważniejszej bitwie. Stąd też prosty wybór: dwóch członków naszej drużyny musi posługiwać się magią, dwóch orężem. Jednak będąc świadomym, że w serii Might and Magic kluczową rolę zawsze pełniła magia, możecie zaryzykować i pokusić się o jednego wojownika i trzech nowicjuszy. Ostrzegam jednak, że pierwszy etap gry będzie dla was baaaardzo trudny - dlatego ten układ polecam wyłącznie bardziej doświadczonym graczom. Dobrze, mamy już zarys drużyny, teraz dopracujmy szczegóły. Pierwszy z naszych wojowników (**rys. 3**) powinien zostać najemnikiem, by później móc zostać gladiatorem. Dzięki temu zdobędzie najwyższy poziom biegłości we władaniu mieczem, włócznią, tarczą, w kulturystyce. Prócz tego całkiem nieźle będzie sobie radził w reperacji przedmiotów i używaniu zbroi. Nie ma się co oszukiwać - to typowy twardziel, który stoi w pierwszym rzędzie i przyjmuje ciosy przeciwników, broniąc dostępu do magów. Olbrzymia ilość punktów życia i znakomite umiejętności obronne pozwolą wydostać się nam z największych problemów i udać się do świątyni, by wyleczyć pozostałych, prawdopodobnie nieprzytomnych członków drużyny. Drugi z wojowników (**rys. 4**) powinien zostać krzyżowcem - i później łowcą. To pozwoli mu łączyć zalety wszystkich profesji - siłę i wytrzymałość wojownika ze zdolnościami charakterystycznymi dla magów. Osiągnie największą biegłość w posługiwaniu się łukiem i w unikach. Jednak jego głównym celem będzie jak najlepsze opanowanie kilku niezbędnych umiejętności pomocniczych - percepcji, rozbrajania pułapek i identyfikacji potworów. Wraz z rozwojem rozgrywki szybko zauważycie, jak cenną postacią w drużynie jest łowca.



rys. 3 Krasnolud dobrze nadaje się na głównego wojownika.



rys. 4 Krzyżowiec łączy zalety wojownika i maga.

Dostępność umiejętności dla poszczególnych klas postaci

Umiejętność		Wojownik	Najemnik	Zabójca	Gladiator	Krzyżowiec	Łowca	Paladyn	Nowicjusz	Uczony	Mag	Lisz	Uzdrowiciel	Kapłan	Druid	Mapa
Miecz	P	■	■	■	■	■	■	■								
	E	■	■	■	■	■	■	■								Sturm/Drang
	M			■	■			■								Sturm/Drang
	GM			■	■			■								Thjorgard
Łuk	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	Sturm/Drang
	M						■	■						■		Sturm/Drang
	GM						■									Thjorgard
Buława	P	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E				■	■	■	■			■	■		■	■	Sturm/Drang
	M				■			■						■		Sturm/Drang
	GM							■								Thjorgard
Włócznia	P	■	■	■	■	■	■	■								
	E	■	■	■	■	■	■	■								Sturm/Drang
	M			■	■											Sturm/Drang
	GM				■											Thjorgard
Broń miotana	P	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■				
	E			■	■		■				■	■				Sturm/Drang
	M			■								■				Sturm/Drang
				■												Thjorgard
Nieuzbrojony	P	■	■	■	■	■	■	■					■	■	■	
	E			■	■			■						■	■	Sturm/Drang
	M				■									■	■	Sturm/Drang
	GM														■	Thjorgard
Żywioł	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E						■		■	■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■	■		■	■	Gubber/Thron
	GM										■	■				Lindisfarne
Duch	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E						■	■			■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M													■	■	Gubber/Thron
	GM													■	■	Lindisfarne
Światło	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E							■	■	■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■			■		Gubber/Thron
	GM										■			■		Lindisfarne
Ciemność	P								■	■	■	■	■	■	■	
	E									■	■	■		■		Gubber/Thron
	M											■				Gubber/Thron
	GM											■				Lindisfarne
Medytacja	P					■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	
	E					■	■	■		■	■	■	■	■	■	Gubber/Thron
	M										■	■		■	■	Gubber/Thron
	GM										■	■		■		Lindisfarne
Mistrz broni	P	■	■	■	■	■	■	■		■	■	■	■	■	■	
	E		■	■	■	■	■	■			■	■		■	■	Sturm/Drang
	M			■	■		■	■								Sturm/Drang
	GM				■											Thjorgard

■ Dostępne
Niedostępne
P - początkujący,
E - ekspert,
M - mistrz,
GM - arcymistrz

Dostępność umiejętności dla poszczególnych klas postaci

Niedostępne

P - początkujący,
E - ekspert,
M - mistrz,
GM - arcymistrz

Umiejętność		Wojownik	Najemnik	Zabójca	Gladiator	Krzyżowiec	Łowca	Paladyn	Nowicjusz	Uczony	Mag	Lisz	Uzdrowiciel	Kapłan	Druid	Mapa
Kulturystyka	P	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	
	E		X	X	X	X	X	X						X	X	Sturm/Drang
	M			X	X		X	X							X	Sturm/Drang
	GM				X			X							X	Thjorgard
Rozbrajanie pułapek	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E	X	X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	Thjorg/Fros
	M			X	X		X				X	X		X	X	Thjorg/Fros
	GM			X												Yorwick
Identyfikacja przedmiotu	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Thjorg/Fros
	M			X							X	X			X	Thjorg/Fros
	GM										X					Yorwick
Identyfikacja potworów	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E			X	X	X	X	X		X	X	X		X	X	Thjorg/Fros
	M						X				X	X				Thjorg/Fros
	GM						X									Yorwick
Reperacja przedmiotów	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E			X	X		X	X						X	X	Thjorg/Fros
	M				X		X	X						X		Thjorg/Fros
	GM													X		Yorwick
Nauka	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E		X	X	X	X	X	X		X	X	X	X	X	X	Thjorg/Fros
	M			X			X	X			X	X		X	X	Thjorg/Fros
	GM										X	X				Yorwick
Kupiectwo	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Thjorg/Fros
	M			X				X				X				Thjorg/Fros
	GM							X								Yorwick
Percepcja	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	Thjorg/Fros
	M			X			X									Thjorg/Fros
	GM						X									Yorwick
Zbroja	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E		X	X	X	X	X	X			X	X	X	X	X	Sturm/Drang
	M			X	X		X	X						X	X	Sturm/Drang
	GM							X								Thjorgard
Uchylanie się	P	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	
	E		X	X	X	X	X	X							X	Sturm/Drang
	M			X	X		X								X	Sturm/Drang
	GM						X								X	Thjorgard
Tarcza	P	X	X	X	X	X	X	X					X	X	X	
	E	X	X	X	X	X	X	X						X	X	Sturm/Drang
	M				X			X								Sturm/Drang
	GM				X											Thjorgard



Rys. 5 Z tego chystka zrobimy potężnego maga.



Rys. 6 Nawet największy Lisz tak zaczyna.



Bez wątpienia zasługuje na tytuł: „nie wychodź bez niego z domu". :) Trzeci bohater to nowicjusz (**rys. 5**) i będzie starał się, by zostać uczonym i później magiem. Czas na ciężką artylerię, czyli maga! Niezbędna postać w każdej drużynie. Opanowując do perfekcji magię żywiołów i światła będzie wspierał naszą ekipę potężnymi zaklęciami pomocniczymi, a w razie potrzeby raził ich z siłą małej katapulty. ;) Oprócz tego powinien zdobyć najwyższą biegłość w medytacji, identyfikacji przedmiotów i nauce. Dzięki ostatniej zdolności zdobędzie więcej punktów doświadczenia. Jak ważna jest to umiejętność - przekonacie się pewnie na końcu rozgrywki - mój mag miał 2x większy poziom doświadczenia niż gladiator! Czas na ostatniego bohatera. Nowicjusz (**rys. 6**) zostanie uczonym i ostatecznie liszem! Jeśli maga uznamy za „ciężką artylerię", to lisza trzeba by nazwać co najmniej megabombowcem. ;) Specjalizuje się w magii żywiołów i ciemności i ma dostęp do najsilniejszych zaklęć ofensywnych. Tu nie ma zlituj się - doświadczony lisz jest w stanie samodzielnie ubić setki wrogów, byle tylko ktoś chronił go pancerzem i tarczą. :) Oprócz tego - podobnie do maga - będzie specjalizował się w medytacji i nauce, a dodatkowo w kupiectwie. Ewentualnie można go szkolić w posługiwaniu się bronią miotaną, ale mówiąc szczerze - nie widzę w tym większego sensu.

Może was zadziwić w mojej idealnej drużynie brak kapłana bądź druida. Uzasadnienie jest proste - zaklęcia bazujące na magii ducha są dość kiepskie. Mag potrafi wyleczyć wszystko, a do spółki z liszem znają olbrzymią większość dostępnych w grze czarów. Zabójcom, kapłanom, druidom i innym hybrydom mówimy zdecydowane „Nie!". ;)

Pierwszy etap za nami. Czas na pytanie drugie: przedstawicielami jakich ras powinni być nasi bohaterowie? W MM9 do wyboru mamy wyłącznie cztery rasy: ludzi, elfy, krasnoludy i półorki. Nie jest to dużo, lecz powinno wystarczyć. Oczywiście i w tym przypadku wybór nie może być przypadkowy („oglądałem »Władcę Pierścieni« i podobały mi się elfice, więc z nich składać będzie się moja drużyna" ;), a bazować na zimnych wyliczeniach. Każda rasa ma genetyczne uwarunkowania - jedne cechy rozwinęły się lepiej, inne gorzej. Sztuka polega na tym, by zdecydować, jakie cechy będą potrzebne przy profesjach, które wcześniej wybraliśmy. Naszą postać określa sześć współczynników: potęga, magia, wytrzymałość, celność, szybkość i szczęście. Znaczenie każdego z nich dokładniej wytłumaczono w instrukcji, zajmę się zatem przypisaniem poszczególnych cech do profesji. Gladiator powinien być przede wszystkim wytrzymały. Pamiętajmy, że jego głównym zadaniem jest przyjmować ciosy - od zadawania wrogom obrażeń mamy naszych magów! Pozostałymi cechami, jakie u niego rozwijamy, są – kolejno: szybkość, celność i wytrzymałość. Łowca jest postacią najbardziej zbalansowaną. Warto zadbać o wysoki współczynnik szczęścia (kosztem potęgi), bowiem to on będzie rozbrajał pułapki. Przy demontowaniu zabezpieczeń czarnych skrzyń fart jest bardzo potrzebny. ;) Mag i lisz podobnie - podstawą jest maksymalnie wysoki współczynnik magii. To on zapewnia dużą ilość punktów mana. Następnie stawiamy na celność i szybkość. Potęgę, wytrzymałość i szczęście zmniejszamy do minimum - musimy za wszelką cenę chronić naszą „artylerię", a to czy mają 25, czy 35 punktów życia nie robi większej różnicy, po pierwszym ciosie wroga i tak padną martwi. Wiemy już, jakie cechy są dla nas istotne. Czas przyjrzeć się dokładniej samym rasom i ich cechom początkowym (**tabela 2**).

Cechy ze znakiem [+] oznaczają, że u danej rasy szczególnie dobrze rozwinęły się. Dzięki temu każdy wydany punkt podwyższa je o dwa punkty. I odwrotnie – na cechy oznaczone [-] musimy przeznaczyć aż dwa punkty, by móc podnieść je o punkt. Doskonale zatem widać, że po wyborze na gladiatora elfa będziemy musieli przeznaczyć aż 30 punktów, aby maksymalnie rozwinąć jego wytrzymałość. Jeśli jednak wybierzemy krasnoluda, uzyskamy to samo kosztem 5 punktów! Wybór jest oczywisty: krasnolud - gladiator, człowiek - łowca, elf - mag i elf - lisz. Teraz ustawiamy optymalnie wszystkie cechy, nadajemy naszym bohaterom odpowiednie imiona (krasnoluda brzydala chrzcimy imieniem Naczelnego ;), a pięknego i inteligentnego elfa koniecznie Artur - inaczej gra się zawiesi ;) i z tak przygotowaną drużyną jesteśmy gotowi, by rozpocząć przygodę.

Magia, to jest to!

Niech sobie wszystkie osiłki mówią, co chcą, a ja zdania nie zmienię! Nie ma to, jak rzucić w grupę nadciągających przeciwników kulę ognia i spokojnie przyglądać się, jak ich osmalone szczątki upiększają krajobraz!

Rys. 7 Drużyna w komplecie

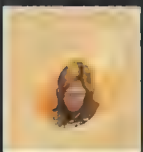


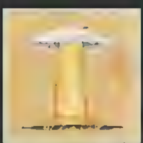
Tabela 2

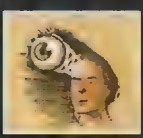
Parametry początkowe ras

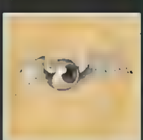
Rasa	Potęga	Magia	Wytrzymałość	Celność	Szybkość	Szczęście
Człowiek	[illegible]	10	11	[illegible]	[illegible]	11
Elf	[illegible]	13	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11
Półork	[illegible]	10	[illegible]	[illegible]	[illegible]	11
Krasnolud	11	10	15+	11	[illegible]	11













Wprawdzie w MM9 standardowej kuli ognia zabrakło, ale w zamian mamy kilkanaście innych morderczych zaklęć, które sprawiają, że trup ściele się gęsto! Rola magów w drużynie rośnie w tempie lawinowym, wraz z każdym punktem doświadczenia zdobytym przez nich. Ten cherlawy nowicjusz, który pierwsze godziny gry spędzi schowany za plecami gladiatora i łowcy, po pewnym czasie stanie się pogromcą wszelkich potworów, zdolnym w sekundę odwrócić losy bitwy na naszą korzyść. Inwestujcie zatem w rozwój magów, nie żałujcie pieniążków na kupno nowych zaklęć i zwiększanie umiejętności - mówiąc słowami reklamy: to wydatek, który się opłaca. ;) Skromnie wspomnę o czarze oko cyklonu (Eye of the Storm), który wszystkim przeciwnikom w zasięgu 10 stóp zadaje minimalne obrażenia rzędu 100-200 punktów. Argh! Innym czarem-zabójcą jest wystraszenie nieumarłych (Turn Undead) - moim zdaniem - jest najbardziej przydatnym zaklęciem w całej grze. Przyjdzie nam ubijać setki umarlaków, a czar sprawia, że paskudnicy uciekają przed nami w popłochu i odnoszą całkiem spore obrażenia. Żaden lisz czy też wampir nie jest już straszny!

Warto zwrócić uwagę na to, że magia w MM9 w znacznym stopniu jest nastawiona na defensywę. Mamy olbrzymią gamę zaklęć pomocniczych, które zwiększają możliwości wszystkich naszych bohaterów. Co więcej - przed każdą potyczką zawsze należy sprawdzić, czy nasza ekipa ma aktywne wszelkie znane jej czary defensywne, i pilnować czasu ich działania. By nie być gołosłownym, podam, że już najprostsze zaklęcie - błogosławieństwo (Bless) na poziomie arcymistrzowskim, zwiększa minimalnie o 25 punktów szansę naszych herosów na trafienie przeciwnika, a aura żywiołów (Elemental Aura) na poziomie arcymistrzowskim - dodaje naszemu bohaterowi minimum 150 punktów życia i dodatkowo zadaje 200% obrażeń przeciwnikowi, który ośmielił się nas zranić!

Na koniec trzeba wspomnieć o czarach dodatkowych, ułatwiających poruszanie się po okolicy i penetrację labiryntów. Nie wyobrażam sobie rozgrywki w ciemnościach - i tu z pomocą przychodzi niezastąpione zaklęcie rozniecenie płomienia (Torchlight), które oświetla drogę. Oko czarownika (Wizard Eye) i oko czytelnego (Eye of Leggib) pozwolą lepiej zorientować się w terenie, a brama między miastami (Town Portal) i kotwica Lloyda (Lloyd's Beacon) o 1000% przyspieszą nasze przemieszczanie się między krainami.

System magii w MM9 różni się znacznie od tych poprzednich. Teraz, by nauczyć się wybranego zaklęcia, musimy dysponować odpowiednią wiedzą z zakresu czterech kanonów magii (większość czarów bazuje na dwóch bądź trzech). Co ciekawe – im większa biegłość w posługiwaniu się zaklęciem, tym więcej punktów magii potrzeba na jego użycie. I tak oto wspomniane wcześniej wystraszenie nieumarłych na poziomie początkującego wymaga zużycia 5 punktów many, a na poziomie arcymistrzowskim aż 25! Chcąc zatem sprostać lawinowo rosnącym zapotrzebowaniom, należy regularnie rozwijać umiejętność medytacji. Na szczęście zarówno nasz mag, jak i lisz mogą doprowadzić ją do poziomu arcymistrzowskiego. Pełną listę zaklęć wraz z poziomami, do których trzeba rozwinąć poszczególny kanon magii, znajdziecie poniżej.

Magia — Tabela 3

Zaklęcie	Żywioł	Światło	Ciemność	Duch
Arms of Earth	E			E
Bless		P		P
Chain Lightning	M	P		
Column of Fire	M	E		
Curse		P	P	
Dark Grasp			M	E
Death's Touch	P	E	GM	
Disease	P		E	
Divine Intervention	P	GM		E
Elemental Aura	E			P
Elemental Blast	E	E		
Elemental Bolt	E	E		
Elemental Protection		P		P
Enchant Item	P			P
Enrage	P		P	
Eye of Leggib			E	E
Eye of the Storm	GM	E		E
Faith		E		P
Fear			E	P
Feather Fall	P	P		
Fleet Foot	E			P
Haste		E		P
Heal		P		P
Lloyd's Beacon	M	E		E
Magic Mine	E		P	
Meteor Shower	M	E		
Natural Armor	E			M
Pain Reflection			E	P
Paralyze	P		E	
Phantom Fighter	P			E
Poison	P		P	
Poison Cloud	M		E	
Power Draw		P		M
Purify	P	E		
Regeneration	P	M		
Resist Death	P	E		
Resurrection	E			M
Shared Life		P		M
Souldrinker	E		GM	E
Sparks	P	P		
Spell Reaver		E		E
Torchlight	P	P		
Town Portal	E	P		
Transfusion			M	P
Turn Undead		P		P
Wizard's Eye		P		P
Wound			E	E
Wrath of the Bugs	M			P

P - początkujący, E - ekspert, M - mistrz, GM - arcymistrz

Przedmioty, przedmioty ach, jak wiele przedmiotów!

Tak jak nie istnieje król bez berła i tronu tak też bohater bez odpowiedniego wyposażenia. Podczas licznych przygód natrafimy na olbrzymie ilości przedmiotów zarówno tych magicznych, jak i całkiem pospolitych. Ponieważ pieniążki w MM9 pełnią bardzo ważną rolę (to chyba jedyny RPG, w którym zawsze cierpimy na ich niedosyt), warto skreślić kilka słów na temat kolekcjonowania wyposażenia. We wszystkich miastach, które odwiedzimy, znajduje się przynajmniej kilka sklepów oferujących zakup mieczy, zbroi czy innych gadżetów, jakie każdy szanujący się Heros powinien mieć. ;) Moja rada brzmi jednak - nigdy nic nie kupujcie! Wszystko, co oferują sklepikarze, możemy znaleźć, ukraść bądź wywalczyć – zatem po co przepłacać (kurczę, znowu mówię językiem reklamowym, TV rzuca się na umysł?). ;) Ceny są zbójeckie, a marże sklepikarzy sięgają kilkuset procent! Z pomocą przychodzi umiejętność kupiectwa, ale musi być rozwinięta do bardzo wysokiego poziomu tak, by nasza kieszeń odczuła to. Mimo wszystko od samego początku powinniście regularnie ją rozwijać, inaczej możecie dojść do przykrego momentu, kiedy mimo wymaganych punktów doświadczenia - nie będziecie w stanie opłacić treningu bohaterów, a bez tego awans na kolejny stopień wtajemniczenia jest niemożliwy. W sklepach kupujemy jedynie księgi umiejętności, czarów i czasami napoje magiczne. A skoro o już o nich mowa - starajcie się trzymać w zapasie ok. 50 mikstur leczących rany i regenerujących punkty magii. Wprawdzie to magowie będą odpowiedzialni za regenerację punktów życia, lecz co zrobicie, gdy to właśnie mag w wyniku obrażeń straci nieprzytomność? Albo gdy skończą się wasze siły, a zewsząd atakują wrogowie, a brakuje kilku punktów magii, by rzucić zaklęcie kotwica Lloyda i teleportować się do pobliskiej świątyni? Właśnie w takich krytycznych momentach używamy magicznych eliksirów. Kolejna istotna kwestia (jak na złość została pominięta w instrukcji) - w plecaku każdego bohatera mieści się dokładnie 100 przedmiotów. Bez względu na ich wielkość, wagę i siłę naszego Herosa. Trochę to śmieszne, bo wątły mag może dźwigać 100 pełnych zbroi płytowych, podczas gdy mocarny krasnolud nie może unieść więcej niż 100 zwojów pergaminu. ;)



Rys. 8 Największe skarby znajdziesz w czarnych skrzyniach

Na szczególne wypunktowanie zasługują czarne skrzynie. Można je odnaleźć w kilku miejscach, jednak aby przedrzeć się do nich, należy wcześniej wyeliminować hordy przeciwników. Otwarcie skrzyni również nie jest proste, bowiem bronią jej zabójcze pułapki, z którymi nawet mistrz rozbrajania może mieć kłopot! Pomyłka jest dość bolesna, ponieważ obrażenia wynoszą od 250 do 650 (!) punktów. W tym miejscu ponownie można by zapytać, po co to wszystko? Ano po to, moi kochani, że w środku zawsze znajduje się artefakt (zazwyczaj

losowo generowany). Niekumatym ;) wyjaśniam, że artefakt to przedmiot jedyny w swoim rodzaju, obdarzony niezwykłymi mocami, którymi raczy swojego właściciela, znacznie zwiększając jego umiejętności. Dla takich cacuszek królowie prowadzili wojny, a bohaterowie walczyli niczym dresiarze o nowe komórki. ;) Wieść gminna głosi, że czarne skrzynie można odnaleźć w Domu Kluso (Drangheim), Świątyni Dooka (ukryte drzwi za jedną z tarcz), Inventa Storca, Ruinach Verhoffen, Laboratorium Lisza, Więzieniu w Drangheim, Wieży Lodowego Olbrzyma, Tunelu pomiędzy Throndheim i Yorwick, i kilka (!) w Grobowcu Tysiąca Przeraz.

By narobić wam jeszcze więcej smaczku i podkreślić różnice - mała lista przedmiotów (najgorszy, średni, najlepszy) – jakie udało mi się po ciężkich bojach zdobyć (pamiętajcie, że większość najdroższych ma dodatkowo szczególne cechy, których tu nie wymieniłem).

Rozwój Bohaterów

Podczas omawiania, jak tworzyć naszą drużynę, sporo miejsca poświęciłem poszczególnym umiejętnościom kluczowym dla każdego bohatera oraz temu, jak powinien wyglądać ich rozwój. Lista umiejętności jest ułożona w kolejności od najbardziej potrzebnych do najmniej przydatnych i właśnie według takiego schematu powinniście inwestować punkty umiejętności. Zalecam jednak rozwagę - pamiętajcie bowiem, że im wyższy poziom danej umiejętności, tym więcej punktów potrzeba, by móc go podnieść. I tak podniesienie np. medytacji z poziomu 8 do 9 kosztować nas będzie 9 punktów, podczas gdy zwiększenie biegłości w posługiwaniu się łukiem z poziomu 1 do 4 kosztować będzie tyle samo (2 + 3 + 4). W nawiasach podano poziom, do którego warto rozwinąć daną zdolność. Symbol plus oznacza, że wybrana umiejętność jest kluczowa i rozwijamy ją maksymalnie, bez ograniczeń. Czyńcie to jednak na końcu, gdy pozostałe umiejętności ze schematu osiągną już opisane przeze mnie wartości.

To jednak nie koniec analizy - początek gry jest na tyle trudny, że przyda się wam kilka dodatkowych porad. Podstawową bronią na starcie będą łuki. Każdy Heros powinien go mieć i wraz z rozwojem akcji doskonalić się w jego używaniu. Znamienita większość przeciwników jest bardziej zabójcza w walce w zwarciu niż na dystans, dlatego jak najdłużej powinniśmy prowadzić ostrzał. Podczas pierwszych kilku godzin gry umiejętności ofensywne naszych magów będą znikome, zatem skromne punkty magii przeznaczamy na czary defensywne i pomocnicze. Ofensywa w wykonaniu naszych czarowników ograniczać się będzie do próby ustrzelenia wroga z malutkich łuków. ;) Nasz mag powinien również jak najszybciej poznać zaklęcie leczenia (Heal) i rozwinąć do poziomu ekspert magię ducha. Bez „chodzącej apteki" będziemy zmuszeni często odwiedzać świątynie albo spać po 23 h na dobę. ;) Łowca w pierwszej kolejności musi skupić się na zwiększeniu percepcji i zdolności rozbrajania pułapek. Co nam po skarbach, skoro albo ich nie zauważymy, albo próba otwarcia skrzyni pogrzebie nas w piachu? Gdy tylko zdobędziecie odpowiednią ilość punktów doświadczenia, natychmiast



Rys. 9 Musisz poćwiczyć by podwyższyć poziom.

udajcie się do sali treningowej, by po opłaceniu trenera awansować na kolejny poziom. Warto zauważyć, że trening jest bardzo kosztowny i co istotne - jego cena zależy od miasta, w którym go podejmiemy. Najtaniej jest na czarnym rynku w Thjorgard bądź też w Frosgard. Trochę drożej w Sturmgard (x2,5). Największe zdzierstwo czeka nas w Drangheim i Thjorgard - przepłacimy tam ponad dziesięciokrotnie! W grę wchodzą olbrzymie kwoty, dlatego nigdy, ale przenigdy nie trenujcie w najdroższych miastach. Warto poświęcić trochę czasu na podróż, by znaleźć tańszego trenera Szczególnie, że można łatwo wykorzystać zaklęcia kotwica Lloyda i brama między miastami. Poszczególne z nich różnią się również maksymalnym poziomem, do którego są w stanie wyćwiczyć naszego Herosa. Demonstruje to poniższa tabela:

Trening — Tabela 4

Miasto	Poziom
Sturmgard	15
Drangheim	20
Czarny rynek w Thjorgard	25
Guberland	40
Thronheim	50
Frosgard	100
Thjorgard	100
Arslegard	bez ograniczeń

Najwyższa pora skreślić kilka słów o kluczowej sprawie w rozwoju naszych postaci - promocjach. Jak wiecie, na początku wybraliśmy dla bohaterów ścieżkę, jaką będą podążać (potęga lub magia). Jednak by z wojownika bądź cherlawego nowicjusza był jakiś pożytek, muszą oni awansować na wyższy poziom w danej klasie. Różnica między wojownikiem a gladiatorem jest taka jak między kalkulatorem i PC - więc jest o co się starać! By awansować, musimy spełnić dwa warunki. Po pierwsze, odnaleźć odpowiedniego nauczyciela, po drugie - wykonać zadanie, które ten wyznaczy. W odróżnieniu od poprzednich części Might and Magic, już podczas wyznaczania zadania musimy zdecydować, który bohater będzie ubiegał się o awans! I co najważniejsze - wyboru nie będziemy mogli zmienić, dlatego klikajcie bardzo uważnie! Ponieważ gra ma brzydką tendencję do krzaczenia się podczas dialogów i zadań promocyjnych, na wszelki wypadek przed każdą rozmową z wybranym promotorem zapiszcie stan gry! Inaczej możecie popsuć sobie rozgrywkę czy też nawet zaczynać od początku! Nie mówcie później, że nie ostrzegałem – a sam miałem ten problem. ;) Dobrze, przestrzegłem was, czas na listę wszystkich promotorów wraz z miejscami, gdzie ich odnaleźć:

Przedmioty — Tabela 5

Nazwa	Typ	Zadawane obrażenia	Wartość
Siekiera	Miecz	3-6	50
Wojenna czarownica	Miecz	9-27	600
Krwawy topór	Miecz	38-53	20 000
Elitarny sztylet	Miecz	4-6	100
Czarne serce	Miecz	25-50	23 000
Miecz najemnika	Miecz	8-16	600
Miecz Mevan	Miecz	45-85	15 000
Kość	Obuch	1-3	1
Laska prawdy	Obuch	10-16	1000
Samarjit	Obuch	36-54	20 000
Surowa włócznia	Włócznia	1-9	50
Laga Couta	Włócznia	11-26	1500
Formanir	Włócznia	47-63	35 000
Łuk uczniowski	Łuk	4-8	100
Łuk kompozytowy	Łuk	9-19	900
Czarny proch	Łuk	50-60	30 000
Miotany sztylet	Broń miotana	4-8	125
Tillhygge	Broń miotana	40-50	20 000
Nazwa	**Typ**	**Klasa pancerza**	**Wartość**
Pancerz pikowany	Zbroja skórzana	1	5
Imperialna łuska	Zbroja skórzana	14	2000
Śmiertelny Cuiras	Zbroja skórzana	40	15 000
Żelazny łańcuch	Zbroja łańcuchowa	14	1500
Łachmon Hauberk	Zbroja łańcuchowa	18	3000
Poltergeist	Zbroja łańcuchowa	20	25 000
Pełna zbroja	Zbroja płytowa	22	4000
Zbroja Ciemności	Zbroja płytowa	33	7500
Swordsbane	Zbroja płytowa	75	20000
Drewniana tarcza	Tarcza	1	5
Kaloryfer ;)	Tarcza	12	1600
Nieprzyjaciel strzał	Tarcza	60	20 000
Skórzana czapa	Hełm	1	5
Smoczy hełm	Hełm	9	800
Brongnoker	Hełm	25	35 000
Chłopski pas	Pas	2	40
Smoczy pas	Pas	10	600
Hubris	Pas	6	20 000
Rękawie z materiału	Rękawica	1	5
Rękawice pochodowe	Rękawica	9	900
Laet'ax	Rękawica	30	25 000
Puszyste pantofle	Buty	1	5
Stalowe buty	Buty	7	600
Buty wędrowca	Buty	20	20 000

Rozwój Bohaterów — Tabela 6

Imię	Wygląd	Miejsce	Mapa	Awans
Keith Bloodaxe	Stary mężczyzna	Świątynia	Drangheim	Z wojownika na krzyżowca
Thorfinn Skullsplitter	Mężczyzna	Tawerna	Thronheim	Z wojownika na najemnika
Tjolrir the Super-Neat	Brodaty mężczyzna	Świątynia	Guberland	Z nowicjusza na uzdrowiciela
Tymon-the Nord	Mężczyzna	Uniwersytet Bembridge	Thjorgard	Z nowicjusza na uczonego
Tjolrir the Super-Neat	Brodaty mężczyzna	Świątynia	Guberland	Z uzdrowiciela na kapłana
Menja	Kobieta	Teren miasta	Frosgard	Z uzdrowiciela na druida
Tymon the Nord	Mężczyzna	Uniwersytet	Thjogard	Z uczonego na maga
Skulkil	Mężczyzna	Tawerna	Frosgard	Z uczonego na lisza
Atli Szybki	Mężczyzna	Tawerna	Drangheim	Z najemnika na zabójcę
Fridleif Gjukissen	Mężczyzna	Dom burmistrza	Sturmford	Z najemnika na gladiatora
Fenja	Kobieta	Teren miasta	Frosgard	Z krzyżowca na łowcę
Grehgknak	Mężczyzna	Klasztor	Lindisfarne	Z krzyżowca na paladyna

Podróże między miastami

Złośliwy los chce, że zleceniodawca zadania i samo zadanie zazwyczaj znajdują się w zupełnie innych krainach. Odszukanie potrzebnego w danej chwili trenera również wymaga częstych podróży. (**rys. 10**) Co tu dużo mówić - w tej grze trzeba się nachodzić. ;) Całe szczęście, że istnieją trzy sposoby na małe i większe wycieczki. Pierwszy jest banalnie prosty i stosuje się go do dziś dzień, np. rodzaj szaleńców z panem Robertem Korzeniowskim na czele. ;) „Chodzenie z buta" zwane też „grzaniem laczków" pozwala bez dodatkowych kosztów przemieścić się do pobliskiej krainy. Wystarczy



Rys. 10 I pomyśleć, że większość tego terenu przemierzymy pieszo!



Rys. 11 Hm, ekspertem to ja nie jestem, ale jakiś mały ten statek!

wyruszyć w odpowiednim kierunku. Na wyspę jednak nie dotrzemy w ten sposób (a zaklęcie chodzenie po wodzie, he?). Drugi sposób wymaga opłaty, ale jest znacznie bardziej „cywilizowany". Korzystamy z usług statków przewoźniczych (**rys. 11**). Niestety i ten sposób podlega ograniczeniom, bowiem okręty pływają nie wedle naszego życzenia, a własnego harmonogramu. Pełną ich listę zamieszczam poniżej (uwaga: okręty do Frosgard będą pływały dopiero, gdy oczyścimy port z lodu).):

Sturmford

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	brak	brak
Wtorek	Drangheim	1 dzień
Środa	brak	brak
Czwartek	Drangheim	1 dzień
Piątek	Drangheim	1 dzień
Sobota	Drangheim	1 dzień
Niedziela	Drangheim	1 dzień

Drangheim

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Gubenland	1 dzień
Wtorek	Sturmford	1 dzień
Środa	Gubenland	1 dzień
Czwartek	brak	brak
Piątek	Sturmford	1 dzień
Sobota	Gubenland	1 dzień
Niedziela	brak	brak

Guberland

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Lindisfarne	3 dni
Wtorek	Wyspa prochów	3 dni
Środa	Thronheim	5 dni
Czwartek	Thjogard	4 dni
Piątek	Frosgard	6 dni
Sobota	Drangheim	1 dzień
Niedziela	Sturmford	2 dni

Thjogard

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Sturmford	2 dni
Wtorek	Drangheim	3 dni
Środa	Frosgard	5 dni
Czwartek	Guberland	4 dni
Piątek	Lindisfarne	4 dni
Sobota	Wyspa prochów	4 dni
Niedziela	Thronheim	2 dni

Thronheim

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Wyspa prochów	4 dni
Wtorek	Thjogard	2 dni
Środa	Dragenheim	5 dni
Czwartek	Sturmford	4 dni
Piątek	Guberland	5 dni
Sobota	Lindisfarne	3 dni
Niedziela	Frosgard	3 dni

Lindisfarne

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Drangheim	5 dni
Wtorek	Sturmford	5 dni
Środa	Guberland	3 dni
Czwartek	Brak	brak
Piątek	Thronheim	3 dni
Sobota	Thjogard	4 dni
Niedziela	Brak	brak

Wyspa prochów

Dzień	Kierunek	Czas podróży
Poniedziałek	Sturmford	4 dni
Wtorek	Sturmford	4 dni
Środa	Sturmford	4 dni
Czwartek	Sturmford	4 dni
Piątek	Sturmford	4 dni
Sobota	Sturmford	4 dni
Niedziela	Sturmford	4 dni

Frosgard

Dzień	Kierunek	Czas podróży\
Poniedziałek	Lindisfarne	6 dni
Wtorek	Thronheim	3 dni
Środa	Sturmford	4 dni
Czwartek	Guberland	6 dni
Piątek	Thjogard	5 dni
Sobota	Brak	brak
Niedziela	Drangheim	5 dni



Rys. 12 Każdy ołtarz teleportacyjny należy dotknąć!

Ostatni sposobów jest zdecydowanie najlepszy - godny naszej genialnej ekipy. Wykorzystujemy magię, a konkretnie zaklęcia kotwica Lloyda i brama między miastami. Za pomocą tego pierwszego oznaczamy wybraną lokację, w której aktualnie znajdujemy się. Dzięki temu przy ponownym rzuceniu czaru będziemy mogli do niej powrócić. Jedynym ograniczeniem jest czas trwania zaklęcia, a nie jest on niestety zbyt długi. Skuteczniejszą metodą jest więc czar brama między miastami, jednak i ten wymaga pewnych przygotowań. W każdym mieście znajduje się ołtarz teleportacyjny, (**rys 12**) który najpierw musimy dotknąć, by w przyszłości móc z niego korzystać. Oto pełna lista rozmieszczenia ołtarzy w poszczególnych miastach:

Miasto	Lokacja
Sturmford	Przed wejściem do Jarla
Drangheim	Pokój Jarla
Guberland	Dom we wschodniej części miasta
Thjorgard	Siedziba Jarla
Thronheim	Świątynia Ratanoska
Frosgard	Na tyłach Sklepu Magicznego
Lindisfarne	brak
Yorwick	brak
Arslegard	brak

Dokładnie widać, że pierwszy raz zmuszeni będziemy, by do każdego z miast dotrzeć w sposób „konwencjonalny".

NPC, czyli najemnik zawsze się przyda

Oprócz stworzonej na początku drużyny, do naszej dzielnej ekipy możemy dołączyć trzech ochotników, których napotkamy podczas naszych licznych podróży. Pierwszego kandydata, Forada Darre, zobaczymy już na Wyspie Prochów i co ciekawe (a raczej denerwujące) – powinniśmy go zatrudnić, ba - nawet nie możemy zrezygnować z jego usług! Wszystko przez to, że Forad pełni dość istotną rolę w jednym z zadań, jakie czeka nas na dalszym etapie rozgrywki, ale o tym na razie „sza". ;) Na szczęście podczas rekrutowania kolejnych dwóch towarzyszy mamy znacznie większą dowolność - warto więc napisać kilka słów na ten temat. Po pierwsze, panowie z 3DO po raz kolejny dali ciała. O NPC-ach nie wiemy właściwie nic - nie znamy ich kwalifikacji, nie mamy dostępu do ich wyposażenia: zero, null, pustka! W znacznym stopniu jest to strzał w ciemno, a nasz wybór dokonujemy na podstawie tego, co dany kandydat będzie łaskaw o sobie opowiedzieć. I pomyśleć, że jeszcze musimy im płacić za usługi! W początkowym etapie gry każdy miecz po naszej stronie jest na wagę złota, dlatego mimo wszystko proponuję rozszerzyć drużynę. Gdy tylko nasi magowie nauczą się kilku ofensywnych zaklęć, będziemy już w stanie poradzić sobie bez żadnych dodatkowych łap wyciąganych po pieniądze. ;) Mimo wszystko decy-

zja należy do was, dlatego poniżej przedstawiam listę napotkanych przeze mnie NPC-ów wraz z wszystkimi informacjami, jakie udało mi się zdobyć na ich temat.

Wojownik	Sturmford	Sala treningowa	Lisz, jakich mało
Zabójca	Drangheim	Tawerna	1000 miesięcznie +5% zysków
Uzdrowiciel	Frosgard	Tawerna	Przydatny dla naszej drużyny
Paladyn	Sturmford	Świątynia	1000 miesięcznie. Znakomite wzmocnienie, polecam!
Mag	Thjorgard	Tawerna	500 miesięcznie +4% zysków
Najemnik	Thjorgard	Dom na zachodzie	300 miesięcznie +2% zysków
Gladiator	Okolice Thjorgard	Tawerna	700 miesięcznie +10% zysków
Bankier	Drangheim	W pobliżu banku	700 miesięcznie +10% zysków
Mag	Guberland	W okolicy świątyni	1000 miesięcznie+ 15% zysków

I kijem go, i pałką!

Pisałem już o walce za pomocą magii, pora wspomnieć o bardziej konwencjonalnym ubijaniu przeciwnika, czyli „jak ci z młotka przywalę, to się nie pozbierasz". ;) Powiem krótko - miecze są piękne, topory wspaniale lśnią w słońcu, a włócznie budzą podziw. I tyle, bo do walki raczej się to nie nadaje. ;) W późniejszej części gry, kiedy będziemy zmagać się z legionami przeszkadzajek wszelkich, staroświeckie machanie mieczem po prostu nie skutkuje. Wprawdzie nasz gladiator potrafi nieźle przyłożyć, ale w porównaniu z typowym zaklęciem ofensywnym o masowym działaniu, którym dysponuje mag, jego wyczyny pozostaną właściwie niezauważone. Już podczas omawiania, jak tworzyć drużynę, pisałem, że wojownicy nie są od lania innych, ale by ich tłuc można było! Sytuacja troszkę inaczej przedstawia się w pierwszym etapie rozgrywki, kiedy to 80% zabitych przeciwników będzie zapisywało się na konto panów machających mieczami - lecz im dalej w las, tym znaczenie mniej ich będzie. Najpotężniejszą bronią konwencjonalną są bez wątpienia łuki. Każdy, nawet cherlawy mag, powinien być w nie wyposażony. Tak długo jak jest to możliwe, starajcie się razić przeciwników z dystansu. Walka w zwarciu zazwyczaj oznacza, że odniesiemy obrażenia, a obrażenia są tym, czego trzeba unikać. ;)


Rzeczywisty

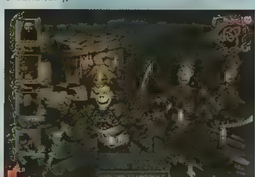

Turowy

Każdy, kto spotkał się z serią MM, wie, że oferuje ona możliwość walki w dwóch trybach: rzeczywistym i turowym. Ten pierwszy polecam wyłącznie przy walce ze słabszymi przeciwnikami, bowiem nie pozwala w pełni wykorzystać możliwości naszych magów. Istnieje jednak pewne odstępstwo od tej zasady, które jednocześnie staje się najprzydatniejszą taktyką, gdy nasza drużyna jest jeszcze słabiutka. Wykorzystując łuki bądź też zaklęcia ofensywne, prowadzimy w czasie rzeczywistym ostrzał przeciwnika, równocześnie cofając się. Jeśli ten będzie strzelał w naszym kierunku - robimy uniki (klawisze A i D). Pociski nieprzyjaciela lecą stosunkowo wolno, więc mamy dość dużo czasu na odpowiednią reakcję. Taktyka ta znakomicie sprawdza się na otwartych przestrzeniach i pozwala w krótkim czasie ubić liczną grupę niegodziwców - i to bez odniesienia obrażeń! Wspomnę jeszcze o pewnej nowince, o której dużo osób zapomina. Wciśnięcie [F] pozwala zmienić szyk, w jakim walczy nasza ekipa. Chyba nie muszę dodawać, że w pierwszym rzędzie powinniśmy ustawić najwytrzymalszych bohaterów, podczas gdy magowie powinni chować się za ich plecami. Tylko nie dajcie się zajść od tyłu, a uciekając - odwróćcie szyk!

Na koniec jeszcze krótka informacja o potworach, jakie tu napotkamy. W MM9 „odnawiają" się one bardzo szybko, bo już po dwóch, trzech miesiącach od czasu, gdy je ubiliśmy! Są nawet miejsca szczególnie tym poczwarom przyjazne, które zapełniają się nimi nawet po jeszcze krótszym czasie. Nie ma jednak tego złego, co by na dobre nie wyszło - po pierwsze, mamy okazję do zdobycia punktów doświadczenia. Po drugie, skrzynie, które wcześniej opróżniliśmy, również ponownie napełniają się!

Co każdy chłopiec wiedzieć powinien, czyli dobre rady starego elfa

1. Na Wyspie Prochów można troszkę zakombinować i nieźle się obłowić. Przed opuszczeniem wyspy odwiedźcie Ruiny Verhoffin, ruszcie dziarsko przed siebie, skręcając na pierwszym rozgałęzieniu korytarzem w prawo. Znajduje się tam skrzynia z niewyobrażalnymi (jak na początek gry) skarbami. Jedynym minusem jest to, iż jest ona zabezpieczona pułapką; zwróćcie zatem uwagę, by otwierała ją postać z najlepiej rozwiniętą zdolnością rozbrajania pułapek. Zredukuje to szansę gwałtownej śmierci ;), ale na wszelki wypadek zapiszcie też wcześniej stan gry i próbujcie do skutku! Ach, i pod żadnym pozorem nie otwierajcie żadnych drzwi - po napotkaniu szkieletów nie przeżyjecie dłużej niż 9 sekund. ;)


Rys. 13 Przecież ostrzegałem!

2. Jeśli chcecie dokładniej zapoznać się z interfejsem i możliwościami naszej drużyny, proponuję przystąpić do treningu, który na starcie oferuje miły dziadunio. Uważnie przeczytajcie wszystkie zwoje, stosując się do instrukcji tam zawartych. Szczególnie warto poćwiczyć skakanie, bo to zawsze się przydaje!

3. Awans na kolejne poziomy będzie raczej uzależniony od stanu naszej sakwy niż od punktów doświadczenia! Wytrwale ciułajcie pieniążki, zbierając i sprzedając wszystko, co nie jest przymocowane do podłogi.

4. Jeśli zapytacie barmana w tawernie w Thjogard o specjalną radę, poinformuje was o lokalnym czarnym rynku, na którym można trenować właściwie za grosze, a ceny są najniższe w całej krainie!


Rys. 14 Porozmawiać z barmanem zawsze warto. Pod warunkiem że się ma odpowiednio silną głowę.

5. Innym sposobem na odłożenie grosza jest toczenie walk na Arenie. Wcześniej zalecam jednak nagrać stan gry, bo MM9 podejrzanie często się w tych momentach zawiesza.

6. Zaklęcie oko czarownika działa niczym radar, ukazując nie tylko położenie przedmiotów/istot, ale ich odniesienie względem płaszczyzny, na której się znajdujemy. Jeśli zobaczycie znak „T", oznaczać to będzie, że coś znajduje się nad nami. Odwrócona literka „T" świadczy, że pod miejscem, w którym przebywamy, czai się jakiś niegodziwiec.


Rys. 15 Oko czarownika ostrzeże cię przed niebezpieczeństwem.

7. Zaklęcia boska interwencja, uzupełniające punkty życia, magii i leczące wszelkie choróbska, można używać więcej niż raz dziennie. Wystarczy ustawić je jako „szybkie zaklęcie" i używać za pomocą skrótów bez otwierania książki. Jest to oczywiście błąd w grze, który w praktyce zapewnia nam nietykalność. Używajcie go jednak z rozwagą, bo oszukując, popsujecie sobie przyjemność z zabawy.

8. Wykorzystując zaklęcie kotwica Lloyda i fakt, że skrzynie (i potwory) po ok. dwóch miesiącach pojawiają się na nowo, możemy nieźle obłowić się. Po odnalezieniu czarnej skrzyni oznaczamy ją za pomocą wspomnianego wyżej zaklęcia i gdy minie odpowiedni czas, by mogła się napełnić - ponownie ją opróżniamy. Prawda, że proste?

9. Jeśli nie chce się wam jednak czekać 2 miesiące, z folderu o nazwie Minisaves możecie wykasować pliczek, który odpowiada nazwie interesującej was lokacji. Właśnie w tych plikach MM9 zapisuje nasze postępy w grze, a skasowanie któregoś sprawia, że dany obszar na nowo zapełnia się potworami i przedmiotami tak, jakby nas tam nigdy nie było!



Producent: EA Sports
Dystrybutor: Cenega
Gatunek: sportowa
Wymagania: PII 500, 64 MB RAM
Akcelerator: 16 MB
Multiplayer: tak (2 osoby)

RZUT OKIEM

[illegible]

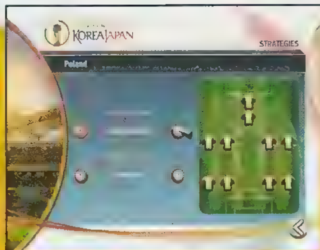
1 Ustawienia

[illegible]



[illegible]

2 Strategia



W FIFA WC 2002 umożliwiono dopasowanie stylu gry i odpowiedniej strategii. Jest to o tyle ważne, że powinny one idealnie współgrać z preferowanym przez nas ustawieniem graczy na boisku.

I tak w strategii ataku (Attacking Style) do wyboru oddano nam trzy możliwości. **Neutral** – czyli gra spokojna, **Possession** – rozgrywka nastawiona na ataki pozycyjne, i **Counterattack** - szybkie podania piłki do ustawionych pod bramką rywala napastników. Z założenia kontratak jest sposobem na zaskoczenie przeciwnika szybką akcją. Ich skuteczność jest jednak różna, ponieważ w większości przypadków o skuteczności decyduje błąd obrońców atakowanej drużyny.

W obronie (Defensive Style) dysponujemy - do wyboru - trzema strategiami. **Pressure** – ostra i zdecydowana gra obrońców, **Contain** – kilku obrońców stara się zabrać piłkę jednemu napastnikowi, **Withdrawn** – obrońcy stoją daleko od bramki, udzielając się w grze środkowej części boiska.

Zazwyczaj w grze obronnej najlepiej sprawdza się strategia Pressure. Z kolei w ofensywie zależy to od ustawień pozostałych formacji piłkarzy. Silna obrona – kontry, przewaga liczebna w środku boiska – przemyślane akcje i częste podania.

3 Strzały na bramkę

Strzały na bramkę, celne czy nie, są tym, co każdy kibic chciałby oglądać najczęściej. Niestety na tym polu World Cup odbiega jeszcze znacznie o rzeczywistości. Nierzadko zdarzają się np. bramki po strzałach z połowy boiska. Tu jest to element zaskoczenia bramkarza, a można go wykorzystać, grając z silnym przeciwnikiem - patrz screen.

Jeżeli mamy dużo napastników, można próbować strzelać na bramkę z dużej odległości (zza pola karnego). Po tym, jak bramkarz sparuje tak potężny strzał, nasi napastnicy mają szansę, by przejąć piłkę i bez problemu strzelić gola. Pamiętać przy tym należy, że piłki podkręcone zwiększają taką szansę (oddając strzał, wciskamy przycisk odpowiadający za podkręcanie). Akcję sam na sam z bramkarzem można zakończyć lobowaniem „golkipera" lub strzelić po ziemi, choć mimo wszystko najpewniej oddać strzał dopiero, gdy bramkarz wybiegnie w naszą stronę. Z kolei dośrodkowania na pole karne wykonujemy, podkręcając piłkę i kierując podanie do wolnego napastnika, który umieści piłkę w bramce strzałem z główki. Nie zawsze jednak wielu napastników gwarantuje osiągnięcie oczekiwanego efektu - ponieważ często przeszkadzają sobie nawzajem. Podobnie jak w rzeczywistości, w FIFA WC 2002 akcje podbramkowe zdarzają się dość rzadko. Doprowadza to do sytuacji, w której jedna skuteczna akcja, jedna ważna bramka lub nawet niewielki błąd mogą zaważyć o wyniku meczu. Niewykorzystane, a dogodne sytuacje, by zdobyć bramkę, mogą po prostu nie powtórzyć się. Należy zatem pamiętać, że każda akcja jest na wagę złota.





4 Gra w obronie

Bezpieczne minimum to czterech obrońców. Gdy jest ich mniej, grozi to ryzykiem utraty bramki po kontrataku przeciwnika. Jedyną radą jest tu atakowanie napastników, przy czym ustawiamy się do nich od frontu i wykonujemy wślizg lub próbujemy [illegible]wać (ataki z boku tylko spowolnią tempo akcji przeciwnika). W przypadkach, gdy zawodnik rywali składa się do strzału, próbujemy zablokować go, wykonując wślizg na linii lotu piłki - patrz screen.



W ten sam sposób przejmujemy też podania. Po tym, jak przerwiemy akcję przeciwnika, staramy się jak najszybciej wybić piłkę z naszej połowy, najbezpieczniej lobem.

Co do gry bramkarzem np. podczas akcji sam na sam z napastnikiem przeciwnika, samodzielnie nim kontrolujemy. W takim przypadku od razu ruszamy w stronę wroga i rzucamy się pod jego nogi, zanim ten zdąży oddać strzał - patrz screen.



5 W centrum boiska

W piłce nożnej opanowanie środka boiska daje duże szanse zarówno w grze w ataku, jak i w skutecznej obronie, by rywal nie zbliżył się do naszej bramki. Gra w środku to przede wszystkim podania i wślizgi (wślizgi wykonujemy, atakując przeciwnika wyłącznie od przodu; atak z tyłu kończy się zazwyczaj kartką, a w najlepszym przypadku - dla nas - kontuzją). Wślizgi idealnie sprawdzają się, kiedy blokujemy strzały i podania. Kiwanie się (przycisk strzału) to z kolei dobry sposób, by odebrać rywalowi piłkę - najlepiej podczas ataku dwóch na jednego. Podobnie kiwamy się, gdy przeciwnik stoi do nas frontem - patrz screen.

Ataki z boku lekko spychają danego piłkarza, co można wykorzystać do wymuszenia autu lub rogu.



8 Karne



Karne to w 99% wykorzystane szanse na strzelenie gola. Aby zdobyć bramkę podczas wykonywania karnego, siłę strzału ustawiamy równo na trzeciej kresce od prawej - patrz screen. Nie zależnie od tego, w którą stronę strzelimy i gdzie żuci się bramkarz, szansa na bramkę jest ogromna. Uwaga! Mocniejszy strzał grozi wykopaniem piłki ponad bramką, a słaby jest łatwy w obronie dla bramkarza.

9 Stałe fragmenty gry



Stałe fragmenty gry są elementem wyćwiczonym do perfekcji przez piłkarzy podczas treningów. Dobrze wykonane rogi, rzuty wolne, karne czy nawet auty często są pomocne w zdobyciu bramki. Przy wybijaniu rogów staramy się skierować piłkę w obręb pola karnego tak, aby nasz napastnik strzelił bramkę z główki. Przy rzutach wolnych z niewielkiej odległości od bramki przeciwnika można próbować strzelać (zaskoczyć bramkarza) lub podobnie jak w przypadku rogów - dośrodkowywać na główkę. Przy potężnych strzałach na bramkę wybita przez „golkipera" piłka staje się łupem naszych napastników.

6 Poziom trudności

Do wyboru otrzymamy trzy poziomy trudności:

Beginner – tak łatwo, że szkoda gadać. Tryb dla początkujących; służy do zapoznania się z zasadami, jakie rządzą na wirtualnym boisku, obeznania się ze sterowaniem, przećwiczeniem podań itp. – ot, tutorial.

Amateur – przeciwnik atakuje i zaciecie broni własnej bramki, ale gra jest nadal niedoskonała. Komputer nie jest agresywny i pozwala na przeprowadzanie wymarzonych akcji. W dalszym ciągu uczymy się i zapoznajemy z grą, choć ograć na ciut wyższym poziomie.

Professional – tutaj zaczyna się zabawa. Komputer nie pozwala tak łatwo odebrać sobie piłki, broni własnej bramki i przeprowadza akcje, których sami byśmy się nie powstydzili. Gra na tym poziomie daje dużą satysfakcję ze strzelonych goli i nie pozwala nam nudzić się.

World Class – komputerowy przeciwnik wykorzystuje luki naszej obrony oraz pomocy. Perfekcyjnie rozgrywa akcje, a przy bardzo dokładnych podaniach i wspaniałych strzałach trudno go. Na szczęście maszyna także popełnia błędy i przy odrobinie wprawy oraz wyważeniu gry można wygrywać na światowym poziomie. To jednak wymaga sporego ogrania i odrobiny talentu.



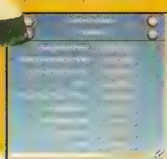
7 Dobór kamery

Kamera, jakiej używamy w grze, to całkowicie indywidualna sprawa. Większość z nas jest jednak przyzwyczajona do trybu pracy Tele, którą tak dobrze znamy z transmisji w telewizji. Co do przydatności i funkcjonalności, to najlepiej sprawdza się widok Tower lub Panoramic, które pozwalają precyzyjnie rozgrywać akcje (widać, który z naszych nie jest kryty) i zapobiegają niezauważeniu spalonych.



10 Klawiszologia

W FIFĘ najlepiej grać za pomocą pada. Kto nie ma takiego urządzenia, będzie męczył się na klawiaturze - a to wymaga dość sprawnych palców. Jeżeli masz problem z dostosowaniem odpowiednich klawiszy do własnych potrzeb, zerknij na ustawienia zaproponowane przez nas - patrz screen.



11 Zwycięzcy oszukują

Edytuj plik soccer.ini i dopisz w nim linijkę CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1, tak jak na screenie, umożliwia to grę drużynami: All World Team, All American Team, All Asia Team i All Europe Team.

soccer – Notatnik

Plik Edycja Wyszukaj Pomoc

```
//
// Main configuration
//

AUDIO=1
VIDEO=1
WINDOWED=0
VERTICAL_SYNCH=0

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
```



Return To Castle Wolfenstein

Tam gdzie szukać skarbów i tajemnic Rzeszy.

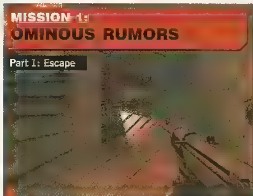
Producent: Gray Matter/Nerve Soft
Dystrybutor: LEM
Gatunek: FPP
Wymagania: PII400, 128 MB RAM
Akcelerator: 16 MB

RZUT OKIEM

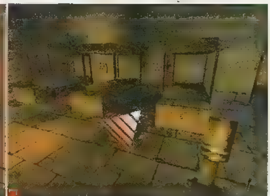
Grę Return To Castle Wolfenstein: sequel dziadka Wolfenstein 3D, zna chyba każdy. Tytuł ten zachwycił i dalej zachwyca, ale przede wszystkim trybem Multi. Single Player nie wzbudza już tak wielkich emocji. Gra w pewnym momencie jakby gubi klimat. Jednak jeśli chodzi o oprawę audio-wizualną i różnorodność nie można jej niczego zarzucić. Przeciwnicy, zarówno z tego, jak i tamtego świata, a także znajdujące się prawie na każdym poziomie sekretne miejsca znacznie urozmaicają grę. Dzięki temu opisowi odkryjecie wszystkie ukryte areny RTCW.

MISSION 1: OMINOUS RUMORS

Part 1: Escape



Zniszcz drewnianą ścianę. Znajdziesz za nią trochę amunicji.



W tym pomieszczeniu znajdziesz granaty. Za ich pomocą możesz zniszczyć podłogę między piętrowymi łóżkami, pod którą ukryto skarb.



Za tą mapą znajduje się skarb ukryty w niszy. Aby się do niego dostać, wystarczy zniszczyć mapę.



W tym miejscu znajduje się zamurowane wejście do ukrytej areny. Aby się do niej dostać, wystarczy zniszczyć mur.



Przekręcenie tego świecznika spowoduje otwarcie wejścia na przeciwległej ścianie, tuż obok kominka.



Jeśli zniszczysz ten obraz, twoim oczom ukaże się ukryty skarb.



Naciśnięcie przycisku (1) spowoduje otwarcie wejścia (2) do ukrytej areny.



[illegible] kominkiem. Aby dostać się do ukrytego w nim skarbu, trzeba jakoś wskoczyć na kominek. Ja wykorzystałem w tym celu krzesło, które postawiłem na stół.

ZWYCIĘZCY (NIE)OSZUKUJĄ

[illegible]

Godmode - /god

[illegible]

Pancerz - /give armor
Energia - /give health
Wytrzymałość - /give stamina

Daje przedmiot - /give nazwa*

[illegible]

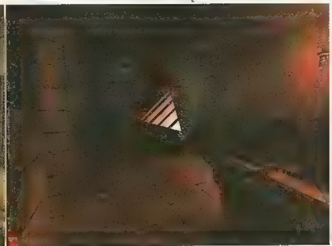
dam, village2, chateau, dark, dig, castle, end



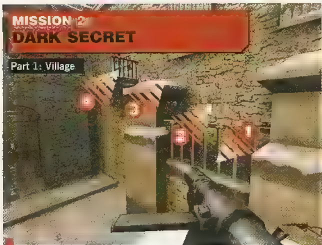
Wciśnięcie ruchomej cegły (1) spowoduje otwarcie się ukrytego przejścia. (2)



Aby dostać się do skarbu ukrytego w tym miejscu, wystarczy zniszczyć mapę i fragment ściany, znajdujący się pod nią.



Tu z kolei wystarczy strzelić w beczkę. Wybuch odsłoni przejście do ukrytej areny.



W tym miejscu trzeba wykonać serię skoków. Najpierw należy wskoczyć na murek (1), następnie balustradę, (2) kolumnę (3) i w końcu na balkon.



Wciśnięcie wysuniętej książki (1) uruchomi mechanizm, który otwiera przejście do ukrytej areny. (2)



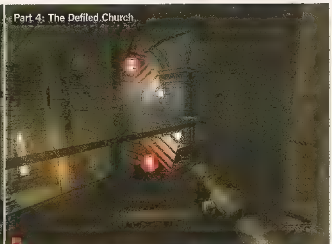
Wciśnij wystającą cegłę (1) i szybko biegnij do drzwi, (2) gdyż te po chwili zamkną się.



Strzel w krzyż tak, żeby spadł na podłogę, w której powstanie spory otwór - wejście do ukrytej areny.



[illegible] musisz dostać się do trzech przycisków. [illegible] znajdują się w różnych korytarzach z pułapkami. Najpierw wciśnij ten w korytarzu naprzeciwko, następnie w tym po lewej, a na końcu po prawej. Dzięki temu, po przesunięciu dźwigni znajdującej się na wyższym poziomie, otworzą się nie tylko główne drzwi, ale także wejście do ukrytej areny.



Wejdź na poręcz (1) i przeskocz z niej na drugą stronę. (2)



Po skrzyniach (1) dostań się na linę (2), a przechodząc po niej - na dach. Do ukrytej areny można dostać się dachem. Uwaga! Gdy będziesz w środku, nie zapomnij zniszczyć butli stojącej przy skrzyni!



Pod biurkiem (1) znajduje się przycisk, który otwiera schowek ukryty pod obrazem. (1) Aby go zobaczyć, musisz zniszczyć obraz.



Zniszcz kratę i wejdź do środka.



Wejdź do góry i przeskocz na druga stronę.



Wejdź po drabinie na dach, (1) przeskocz z niego na wagon i wejdź przez otwór. (2)



Wejdź na poręcz (1) i przeskocz z niej na chodnik. (2) Następnie wskocz do pomieszczenia obok (3) i wejdź przez drzwi. (4)



Strzel w butle. Gdy wybuchną, powstanie otwór, przez który dostaniesz się do ukrytej areny.



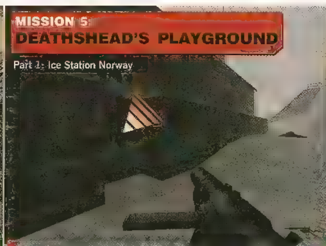
Otwórz drzwi, (1) pozbądź się natręta, (2) a następnie zniszcz ścianę. (3)



Zniszcz kratę i przepłyń do ukrytego pomieszczenia, w którym musisz przekręcić zawór znajdujący się w skrytce ściany.



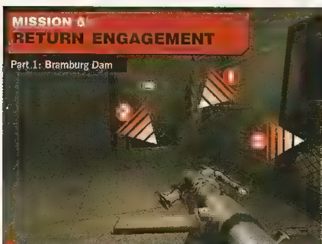
Jeśli przekręciłeś zawór, ten korytarz zostanie zalany - przepłyń do sekretnej areny.



Zniszcz deski i wejdź do środka.



Wskocz do wody i przepłyń do ukrytego pomieszczenia.



Odeślij windę na górę, (1) następnie zniszcz kratę i przejdź tunelem (2) do ukrytej areny. (3)



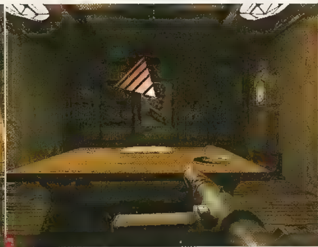
Zniszcz pokrywę skrzyni.



Strzel w kłódkę i wejdź do środka.



Wejdź po ścianie do góry i przez okno dostań się do ukrytego pomieszczenia.



Zniszczenie tego obrazu i pociągnięcie za ukrytą pod nim dźwignię spowoduje otwarcie przejścia na przeciwległej ścianie.



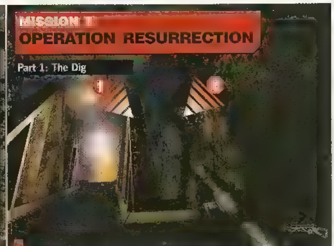
Wciśnięcie przycisku (1) spowoduje otwarcie się przejścia. (2)



Zniszcz obraz (1) i strzel w znajdujący się pod nim przycisk. Dzięki temu otworzą się drzwi w następnym pomieszczeniu pod schodami.



Aby dostać się do ukrytego pomieszczenia, musisz zniszczyć podłogę.



Wejdź do góry (1) i przeskocz do wejścia. (2)



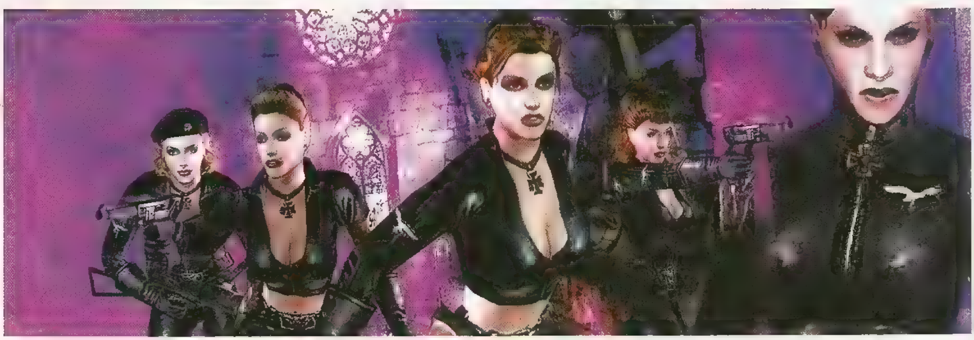
Tym razem wystarczy strzelić w beczkę.

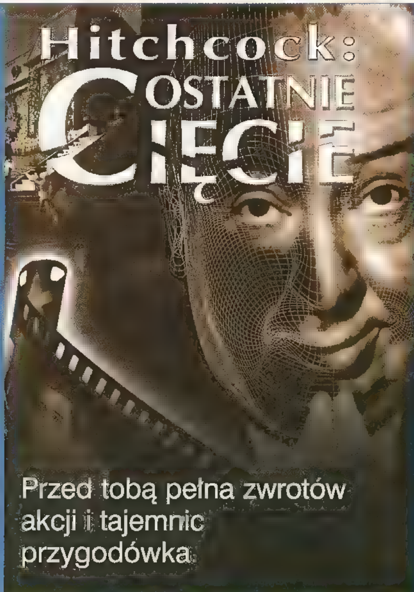


Tę kratę można bez problemu zniszczyć. A warto - blokuje wejście do sekretnej areny.



Wejdź do góry, zniszcz ściankę z desek i przejdź do ukrytego pomieszczenia.





Producent: **Wanadoo**
Dystrybutor: **CD Projekt**
Gatunek: **Przygodowa**
Wymagania: **PII 333 MHz, 64 MB RAM, karta graficzna 32 MB, akcelerator 16 MB**

RZUT OKIEM

Nie bez przyczyny powyżej opisana gra została opatrzona nazwiskiem mistrza filmów grozy - Alfreda Hitchcocka. W trakcie naszej wędrówki przez ciąg zagadek będziemy świadkami kilku niezbyt przyjemnych sytuacji. Mógłbym nawet rzec, iż niektóre momenty potrafią bardziej przestraszyć aniżeli te znane nam z serii Resident Evil. Przykładem niech będą poćwiartowane zwłoki schowane w... koszu. Grafika nie jest co prawda najwyższych lotów, ale jej zadaniem nie jest zachwycenie gracza przejrzystą i cukierkową wizją świata, lecz wprowadzenie w świat kryminalnych intryg. Akcja kręci się wokół rodziny państwa Jordanów. Wypadałoby wspomnieć coś o głównym bohaterze?!? Otóż jest nim młody detektyw pan Joseph Shamley, posiadający zdolności parapsychiczne, które nie raz i nie dwa pomogą mu w rozwikłaniu zagadki. W trakcie rozgrywki odnajdzie się w zeznaniach członków rodziny Jordanów, którzy mają pewne powiązania z ... tego dowiesz się, siadając przed monitorem i odpalając gierkę. Podsumowując, przygodówka warta jest wycięcia kilkunastu godzin z życiorysu, bo zagadki stoją na wysokim poziomie. Tak wysokim, że w niektórych momentach można naprawdę przepaść - chyba, że skorzystacie z naszego poradnika.



Przystąpmy do rozwikłania jednej z najbardziej tajemniczych zagadek kryminalnych. Do dzieła!!!

Rezydencja

Otwórz podwójne drzwi w głębi korytarza tuż obok schodów. Znajdziesz się w holu; skieruj się do kominka po lewej stronie. Przyjrzyj się portretowi Williama Jordana, następnie udaj się do kolejnego (po przeciwnej stronie). Na tym obrazie widnieje postać Mary Rose Marvin Jordan (aby zobaczyć krótką sekwencję filmową, kliknij na jej twarz). Teraz idź do komody, która znajduje się w prawym górnym rogu hollu, otwórz pierwszą szufladę i przejrzyj album rodziny Jordanów. Następnie wejdź po schodach na galeryjkę i przyjrzyj się dyplomowi **(rys. nr 1)**, po czym wróć do miejsca, gdzie rozpocząłeś grę. Teraz otwórz drzwi z prawej strony obok schodów i wejdź do...

Biuro Roberta

Podejdź do biurka, zabierz **nożyczki** oraz **pieczątkę**. Następnie odsłuchaj **dwie wiadomości** z automatycznej sekretarki, potem otwórz szufladę po lewej stronie biurka. Przeczytaj **raport medyczny** dotyczący Alicji Slezak. Gdy to zrobisz, pojawi się **lista pracowników** biorących udział w kręceniu nowego filmu. Teraz przyjrzyj się szafce obok biurka z 6 szufladami **(rys. nr 2)**.Otwórz pierwszą, a pojawi się prosta łamigłówka **(rys. 3, 4)**. W takiej postaci ją ujrzysz... **(rys. 3)** ...natomiast w takiej masz ją pozostawić **(rys. 4)**.

Gdy dostaniesz się do szuflady, będzie tam czekała niespodzianka... nic w niej nie znajdziesz. W następnej, dla odmiany, będą **akta**. Kolejna kryje **pocztówkę** od Coski. Przedostatnia szuflada mieści **gazetę**, a w niej informacje o działalności pana Jordana. Z ostatniej wydobędziesz **kasetę wideo**, którą umieść w magnetowidzie (najpierw jednak wybierz ją z swojego ekwipunku). **(rys. nr 5, 6)** Obejrzyj nagranie, potem wyjdź na korytarz. Otwórz drzwi naprzeciw - znajdziesz się w kuchni. Podejdź do lady, posil się i „pogadaj" z czarnym ptakiem. Następnie otwórz zamrażalnik i wyciągnij z niego **2 kostki lodu**. Teraz zza szyby wyjmij jedną **szklankę**, a następnie **20-letnią brandy** z szafki obok. **(rys. nr 7, 8)** Zabierz **topazową zatyczkę**, odłóż butelkę na miejsce i wyjdź na korytarz (nie zapomnij zabrać **jabłka** z lady). Skieruj kroki do drzwi po prawej stronie - te prowadzą do...

Okolice posesji

Zejdź po schodach z lewej strony i z tylnego siedzenia samochodu zabierz **sprzęt do wędkowania.** Wróć na górę.

(rys. nr 9) Biegnij do schodków na tyłach domu, tuż obok basenu, następnie podejdź do furtki i użyj na zamku topazowej zatyczki. Pojawi się **karta cienia** - zabierz ją.

(rys. 10, 11, 12) Zejdź po schodach i udaj się wzdłuż ulicy, a trafisz do...

Pomost dźwiękowy
(rys. 13, 14, 15)

Porozmawiaj z Jackiem siedzącym przy konsoli. Na jego pierwsze pytanie odpowiedz „tak", zresztą podobnie jak na drugie. Następnie przesuń manekina z bronią w ręku poza obszar kadru i podejdź do mikrofonu. Wykonaj próbę dźwięku (wybierz odpowiedź „krzyk"), teraz zrób kilka kroków, a później przebiegnij krótki odcinek. Kolejną rzeczą, jakiej będzie



wymagał od ciebie Jack, będzie wyciągnięcie broni (znajdziesz ją w swym ekwipunku) i oddanie dwóch strzałów. Schowaj broń, stań na polu oznaczonym białym krzyżykiem i ponownie ją wyciągnij, po czym wybierz odpowiedź „tak". Znowu porozmawiaj z Jackiem, tym razem wypytując go o wszystko. Gdy rozmowa dobiegnie końca, wyjdź z pomieszczenia i skieruj się do...

Restauracja
Najszybciej dotrzesz do niej, jeśli udasz się wzdłuż hangaru.

(rys. nr 16, 17, 18) Gdy będziesz już w środku, podejdź do szafy grającej i wyjmij zza obrazu **klucz do kuchni**. Następnie przyjrzyj się dokładnie stolikom, przy których jedli pracownicy (zobaczysz kilka intrygujących wstawek). Teraz otwórz drzwi obok lady - znajdziesz się w kuchni. Włącz światło przyciskiem obok drzwi, podejdź do kuchenki i wyłącz gaz pokrętłem po lewej stronie. Potem zajrzyj do piekarnika.

(rys. nr 19) W chwilę po tym wyjmij z szuflady po prawej stronie **nóż** oraz **taśmę klejącą**.

(rys. nr 20) Wyjdź z restauracji, skieruj się na jej tyły i wejdź po drabinie. Skorzystaj z noża i przetnij linkę obok okienka. Wróć do kuchni. Zauważysz sporych rozmiarów worek na podłodze.

(rys. nr 21) Aby sprawdzić, co się w nim znajduje, skorzystaj z nożyczek i rozedrzyj go. Zawartość okaże się niemiłą niespodzianką. Za chwilę zacznie ulatniać się gaz. Podbiegnij do drzwi i wyważ je (naciskaj cały czas [Spację]). Wróć na zewnątrz, podejdź do butli stojącej obok pala i zakręć zawór. Ponownie wejdź do kuchni, obejrzyj ciało, a znajdziesz przy nim **niekompletny magnetofon** i **klucz** w lewej ręce.

(rys. nr 22, 23) Teraz wyjdź z restauracji, idź w dół ścieżką i skręć w prawą stronę. Zaułek doprowadzi cię prosto do...

Motel „Royal"
(rys. nr 24, 25, 26)
Otwórz drzwi za pomocą karty cienia. W recepcji przejrzyj spis zameldowanych osób i wejdź za ladę. Spójrz do skrytki na klucze i kliknij okienko z numerem 322, następnie przejdź przez drzwi obok komody...

Podwórze motelu „Royal"
Po schodach udaj się do pokoju nr 322, użyj znalezionego klucza i wejdź do pomieszczenia.

(rys. nr 27) Zapal światło włącznikiem z prawej strony, przejdź na drugą stronę pokoju i przyjrzyj się lampie przy łóżku - spod klosza wyjmij **taśmę audio**. Obok drzwi wejściowych znajdują się kolejne - do łazienki, otwórz je. Spójrz w prawy dolny róg - pod umywalkę. Jest tam mała klapka, która kryje rurę wodną. Dostrzeżesz na niej licznik - zabierz stamtąd **klucz do panelu sterowania motelem**. Podejdź do kibelka, podnieś deskę i wyjmij z niego (fffuuuuu!!!!) **zatyczkę do uszu**. Teraz połącz ją z niekompletnym magnetofonem, a uzyskasz możliwość odtworzenia niedawno znalezionej taśmy audio. Na samym końcu odsłoń kotarę, a twym oczom ukaże się ciało nagiej kobiety... martwej. Wróć do recepcji, otwórz panel sterowania i przeczytaj zawartą tam legendę, po czym kliknij żółty przycisk.

(rys. nr 28) Gdy animacja zakończy się, wróć na podwórze i skieruj się pod okna jednego z budynków.

(rys. nr 29) Z trawnika podnieś **klucz do rusztowań** i kliknij czerwoną skarpetkę. Następnie podejdź do drabiny w rogu jednego z budynków - i wejdź po niej.

(rys. nr 30) Najpierw po schodach, a później po kolejnej drabinie dostań się na samą górę.

(rys. nr 31) W tym momencie zaczyna się już bardziej zręcznościowa część gry. **Uwaga! Nawet nie próbuj biec po belkach!!!** Ostrożnymi krokami skieruj się na drugą stronę, jednak uważaj na poruszające się pojemniki.

(rys. nr 32) Następnie wskocz na platformę naprzeciw dźwigu, zaś z niej na kładkę obok. **(rys. nr 33, 34, 35)**

Teraz przeskocz na drugą stronę dźwigu i uruchom go. Dostaniesz się nim do schodów - po nich wejdź na wyższą kondygnację. Przejdź po kładce do końca **(rys. nr 36)**, spadniesz na dół i wylądujesz na kawałku drewnianej belki.

Ta zaprowadzi cię na balkon po drugiej stronie rusztowania. Najpierw po drabinie, następnie po schodach - zejdź na sam dół i otwórz środkowe drzwi. Właśnie znalazłeś się w... motelu. Wyjdź przed główne wejście, wróć w okolicę restauracji i ścieżką udaj się w przeciwną stronę.

(rys. nr 37) Na rozstaju dróg wybierz schody prowadzące w dół. Dotrzesz nimi do...

Przystań
Gdy będziesz już na molo, zdejmij z taczki **okładkę** oraz zapamiętaj trzy numery: 36, 26, 35. Następnie wejdź do łodzi, spod deski zabierz **maskę do nurkowania**. Załóż ją, wskocz do wody i podpłyń do widocznego w oddali ciała. Wprowadź cyfry (36, 26, 35) od lewej strony do prawej i wróć - z ciałem - do łodzi. Z kamery



wyjmij **cyfrową taśmę wideo** i przykryj kobietę **okładką** (najpierw ją wybierz). Gdy to zrobisz, wróć do motelu - zadzwoni telefon, więc odbierz go. Usłyszysz głos Roberta, który zaproponuje spotkanie. Wejdź po schodach na pierwsze piętro i otwórz drzwi po prawej stronie...

Biuro produkcji
Rozpocznie się rozmowa, podczas której będziesz mógł zobaczyć, co stało się z kobietą, której ciało niedawno wyłowiłeś. Na pierwsze pytanie odpowiedz „tak", natomiast na drugie zaprzecz. Gdy zakończy się rozmowa, przyjrzyj się figurce krowy stojącej na biurku - kliknij hasło. Wypytaj Roberta o wszystko, a na końcu otrzymasz od niego **klucz do schowka** oraz **dwie karty magnetyczne: kartę Psycho** i **Rozciętej zasłony**. Teraz wyjdź z motelu i biegnij do...

Pomost dźwiękowy
Idź do tylnego wejścia budynku, otwórz drzwi za pomocą klucza od schowka.

(rys. nr 38) Podejdź do wielkiego kosza i otwórz go. Jego zawartość raczej cię nie zaskoczy. Następnie udaj się na...

Podwórze motelu
Wejdź po drabinie i otwórz drzwi po prawej stronie. Z półki naprzeciw lustra zabierz **pilnik do paznokci** (leży tuż obok białego pudru) oraz **puderniczkę** (srebrne pudełko). Później do schowka w pufie włóż następujące kolory (od lewej strony): **zielony, pomarańczowy, różowy, niebieski** oraz **żółty, (rys. nr 39, 40)** po czym otwórz pufę. Cóż za miła... pamiątka. :-) Skieruj się w stronę telewizora, włącz go i ze stołu zabierz **karty do gry**. Na każdej z nich jest jakaś literka - ułóż je tak, aby powstało nazwisko Norman Bates (nie zapomnij zabrać **karty topazowej**).

(rys. nr 41) Przy łóżku stoi szafka z książkami. Leży na niej czerwony wolumin, otwórz go i użyj noża, aby rozciąć kartki. Pod jedną z nich znajdziesz **klucz Cyclo**. Następnie stań pod wentylatorem na środku pokoju i za pomocą pilniczka do paznokci wykręć jeden z płatów. Na jego miejscu ujrzysz **ukrytą kamerę**. Przeczytaj fragment z „Biblii" leżącej na stoliku przy łóżku, po czym wyjdź na zewnątrz i zejdź po drabinie. Otwórz drzwi obok...

Pokój Gaffera
Joseph zorientuje się, że zamiast oczu Chrystusa umieszczono **kamery** (jeśliby było na odwrót, wyjdź z pomieszczenia i wejdź doń ponownie). Podejdź do telewizora, włącz go i zajrzyj do szafki poniżej. Chcąc zabrać **aparat fotograficzny**, ten przypadkiem pstryknie fotkę Josephowi. Weź **kamerę** (włączy się wstawka), zrób zdjęcie przy oknie (oślepisz tym zamachowca), a Joseph wydostanie się na zewnątrz. Na pierwsze pytanie odpowiedz „nie", po czym zobaczysz, jak napastnik zostaje zepchnięty z dachu. Nie ma przy sobie niczego interesującego, zatem wróć do pokoju. Teraz uchyl drzwiczki po lewej od biurka z telewizorem.

(rys. nr 42) Znajdziesz tam **słoik**, a w nim **parę oczu**, zaś obok **kartę sabotażysty**. Przeczytaj gazetę leżącą na stoliku, później przejrzyj notatkę w książce na szafce. Wyjdź z pokoju, wejdź po schodach na pierwsze piętro rusztowania i otwórz drzwi z lewej strony...

Pokój realizatora dźwięku
Udaj się w prawy górny róg pokoju. Znajdziesz tam walizkę, otwórz ją i kliknij dokumenty. Na półce z książkami leży pudełko, w nim zaś **kaseta wideo** - zabierz ją. Włącz telewizor, włóż taśmę do magnetowidu, następnie przeczytaj list leżący obok. Teraz zajrzyj do „Biblii" leżącej na stoliku, zabierz **binokle** i zerknij na szkice.

(rys. nr 43) Na każdym z nich zauważysz po trzy pary cyfr - zapisz je. Skieruj się do garderoby, kliknij wiszące w niej paski i wprowadź numery: 35, 24, 35. Wyjdź stąd i wejdź na drugie piętro rusztowania – tam otwórz drzwi z prawej strony...

Pokój pracownika od efektów dźwiękowych
Kiedy będziesz w środku, włącz telewizor i zajrzyj do poniższej szafki. Z modelu wyjmij kartkę, teraz pociągnij za linkę wystającą zza okna. Otwórz kopertę, przeczytaj kartkę i spójrz na zdjęcia. Następnie zajrzyj do garderoby - z kieszonki od koszuli wyjmij **kartę Rozciętej zasłony 2**. Przeczytaj notatkę pozostawioną na półce z książkami oraz fragment z „Biblii". Wyjdź z pokoju i zejdź na sam dół. Skieruj kroki do...

Pokój aktora
(rys. nr 44) Zapoznaj się z **raportem medycznym**, leżącym w teczce obok telewizora, oraz notatką. Następnie przeczytaj fragment z „Biblii" i udaj się do...

Pomost dźwiękowy
Wejdź tylnymi drzwiami, podejdź do kolejnych z hasłem 'Silence'.

(rys. nr 45) Za nimi kryje się śliczny czerwony wóz. Kliknij panel (włączy się wstawka), teraz wejdź na platformę, na której stoi samochód, i użyj puderniczki na szybie. Następnie otwórz drzwi, zabierz **pierwszą połowę rozciętej karty** ze skrytki, a na końcu podejdź do bagażnika i otwórz go. Znajdziesz tam ciało mężczyzny, zaś w jego dłoni **różowy szalik**. Na końcu naciśnij jeden z pedałów w samochodzie - otworzy się poduszka powietrzna, kliknij ją, a włączy się wstawka. Nie pozostało ci już nic, jak tylko udać się na...



Plan filmowy
Gdy będziesz na miejscu, dobiegnie cię głos Roberta wołającego o pomoc. Wejdź po drabinie na dźwig, w kabinie przesuń małą wajchę z lewej strony i wróć na dół. Znów przesuń kolejną już dźwignię.

(rys. nr 46) Po rozmowie z Robertem udaj się do...

Biuro produkcji
(rys. nr 47) W pierwszym pokoju opuść żaluzję okienną przy biurku. Następnie przejdź do pomieszczenia obok... no tak, kolejne zwłoki. Przyjrzyj się **pudełeczku z zielonym wieczkiem**, które stoi na biurku. Użyj noża, a dowiesz się, że ten mężczyzna nie zginął śmiercią naturalną. Również za pomocą noża (?) zabierz mu **pilot** z dłoni – ten pojawi się w twoim ekwipunku. Wybierz go (ukaże się w lewym dolnym rogu ekranu), naciśnij **zielony klawisz** i obejrzyj trzy krótkie filmy (posługując się klawiszami na pilocie od 1 do 3). Nie masz tu nic więcej do roboty - wyjdź na zewnątrz, usłyszysz dźwięk dochodzący z budki telefonicznej - podnieś słuchawkę. Pewna kobieta prosi o spotkanie w domu Brennera. Wychodząc nie zapomnij zabrać z automatu **kleju** oraz **drugiej połowy rozciętej karty**. Teraz z czystym sumieniem udaj się do...

Dom Brennera
(rys. nr 48) Za pomocą kleju połącz dwie części rozciętej karty i otwórz nią drzwi do domu. Znów ten sam głos: dowiesz się, że za jakieś 10 minut z tej chaty nic nie zostanie - jakże mogłoby być inaczej. Nieopodal kominka umieszczono **szufelkę** - zabierz ją. Następnie otwórz walizkę na stole (wprowadź cyfry 3, 1, 4) i skonfiskuj **klucz do panelu sterowania Brennera**. Podejdź do półki z książkami, obok której stoi **drabina**. Wejdź na nią, spójrz na okładkę książki o tytule „Państwo Platona" i odłóż ją. Teraz ustaw drabinę pod ścianą tuż przy drzwiach. Możesz otworzyć drzwiczki do bomby za pomocą klucza lub wybić szybę szufelką. Na końcu przetnij różowy kabelek nożem albo nożyczkami. Gdy to zrobisz, do pokoju wejdzie kobieta - Ingrid Petersen. Wypytaj ją o wszystko i wyjdź z domu. Udaj się do...

Rezydencja
Wejdź do środka, następnie po schodach. Otwórz pierwsze drzwi z lewej strony i porozmawiaj z Robertem (wypytaj go o wszystko). Skieruj kroki do drugiego pokoju po lewej...

Pokój rodziców
Na krześle, tuż przy drzwiach leży pudełko z ciasteczkami - otwórz je. Wyciągnij jedno, znajdziesz w nim wiadomość. Następnie wyjmij kolejne - tam będzie druga część. Teraz podejdź do szafki przy łóżku, kliknij „Psychozę" Hermanna, po czym „Symfonię Eroica". Otworzy się szkatułka - przeczytaj treść zawartą na zwiniętej kartce papieru. Gdy to zrobisz, skieruj się w stronę malowideł stojących obok łóżka - pod obrazem znajdziesz kolejny ślad w sprawie. Przeczytaj fragment z „Biblii" leżącej na stoliku nocnym, a w chwilę po tym wyjdź z pokoju (jeśli chcesz, możesz zajrzeć jeszcze do garderoby). Udaj się do kolejnego naprzeciwko...

Pokój Alicji
Skieruj kroki do okna, wyciągnij broń i wyceluj w ptaszysko przy biurku. Ze stojaka wyjmij **drewnianą rybę (rys. nr 49)** i włóż ją do dziobu pelikana. Wysunie się mała szufladka - zabierz stąd **klucz do piwnicy** i rzuć okiem na pocztówkę. Nim wyjdziesz, skorzystaj z okazji, by pooglądać figurki rzadko spotykanych ptaków. Teraz idź do pokoju na prawo od schodów...

Pokój Jacka
Nie znajdziesz w nim nic interesującego oprócz „Biblii" na łóżku oraz portretu Alicji na stoliku. Wróć na korytarz i zejdź do holu. Drzwi pod nimi zaprowadzą cię do...

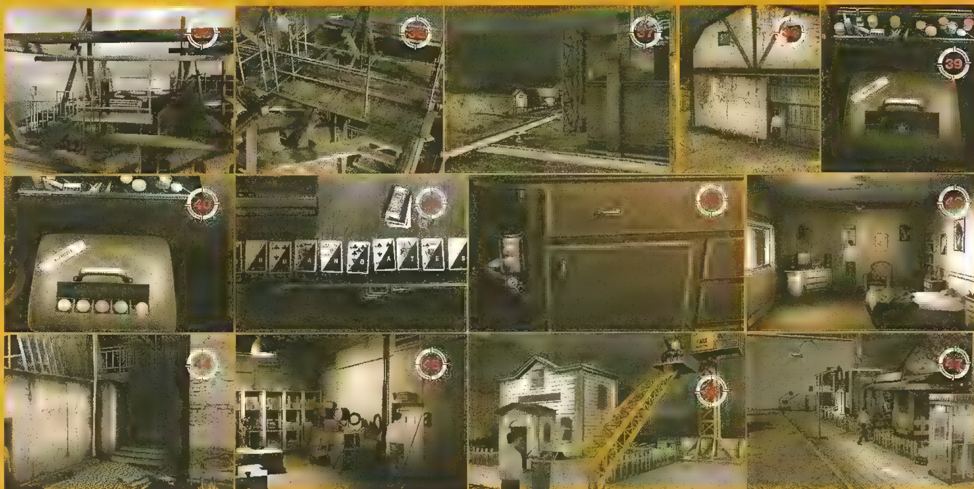
Piwnica
(rys. nr 50) Przy schodach znajdują się półki. Na pierwszej od lewej znajdziesz skrzynkę z jabłkami (jeśli nie masz, weź jedno). Zajrzyj do poniższej szafki. Stamtąd „pożycz" **paczkę mąki** oraz **woreczek cynamonu**. Teraz podejdź do tej przy ścianie, otwórz dolną i skonfiskuj **ptasią maszynę** (?!). Następnie wyjdź na zewnątrz i udaj się na...

Plan filmowy
Gdy już się tam znajdziesz, wejdź do budki telefonicznej i zadzwoń do Jacka. A później wróć do...

Dom Brennera
Zajrzyj do koperty leżącej na ławie - na stoliku (niedaleko kominka) leży książka - otwórz ją. W środku znajdziesz **marker „Heaven Gate"**. Bez żadnych ogródek udaj się na...

Cmentarz kościelny
Tuż obok wejścia na teren tego niezbyt sympatycznego miejsca znajduje się skład grabarza. Zabierz stamtąd **piłę** oraz zerknij na przybitą do słupa kartkę. Gdy ją przeczytasz, skieruj się do...

Kościół
Dostaniesz się tam przez frontowe drzwi. Ruszaj w pościg za cieniem uciekającego człowieka. Ten „ktoś" wbiegnie na dzwonnicę **(rys. nr 53)**, nie trać czasu. Gdy ujrzysz spadającą kobietę, zbiegnij na sam dół i przypatrz się ciału - dostrzeżesz ranę zadaną nożem. Teraz biegnij do konfesjonału w pobliżu wejścia do kościoła. Wejdź przez drzwi z prawej - gdy zamkną się za tobą, opadnie ostrze. Idź na przeciwną stronę,



przejrzyj otwartą książkę i wysyp wszystko z torebki. Podnieś **lakier do paznokci**, następnie użyj noża, aby wydostać **portmonetkę** z torebki (przejrzyj zawartość) i zabierz **prawo jazdy** byłej właścicielki. Następnie skieruj się do ołtarza - zobaczysz mały relikt stojący tuż obok krzyża - to układanka. Ułóż obrazki tak: góry, klatka i tygrys. Wyjmij z szufladki **kartę topazową II**, po czym zamknij drzwiczki. Teraz idź w stronę wejścia z lewej od ołtarza...

Zakrystia
Podejdź do stołu, zabierz **kilka monet** i wykorzystaj je na automacie do gry. Masz do wygrania trzy cenne nagrody - zdobądź trzy symbole fundacji pana Marvina Jordana, a otrzymasz **taśmę wideo Kellera.** Trzy małe obrazki dadzą ci możliwość odebrania **niebieskiego slajdu**, a ostatnie trzy (niebieskie pudełka) nagrodzą **Andią**. Gdy zdobędziesz już wszystkie te rzeczy, zajrzyj do garderoby nieopodal (jeżeli nie zabrałeś zakładki z domu Brennera, możesz zrobić to teraz). Wyjdź przed kościół i wejdź na balustradę niedaleko ołtarza. Użyj markera „Heavens Gate" oraz wyjmij koszyk. Znajdziesz w nim **kartę sabotażysty II** - przeczytaj oba listy (aby otworzyć jeden z nich, skorzystaj z noża). Wróć na dół i udaj się do witraży. Pod jednym z nich, za marmurową tabliczką umiejscowione są: **czerwony slajd** oraz **karta Psycho II (rys. nr 54).**

Następnie umieść tabliczkę na miejsce, potem wyjdź na zewnątrz. Skieruj kroki na...

Bagna
Podbiegnij do stracha na wróble, skorzystaj z piły, po czym zabierz **drewnianą poręcz** i **ptasią maszynę**. :-) Teraz udaj się na drugą stronę bagien - na molo obok. Za pomocą kija wyciągnij Alicję. W chwilę po tym znajdziesz się w...

Rezydencja
Zbiegnij do kuchni (pamiętasz, gdzie to było?- naprzeciwko biura Roberta), z lodówki zabierz **masło** (jeśli nie wziąłeś jabłka, zrób to teraz) i podejdź do kuchenki. Z dolnej szafki wyjmij **dużą miskę**, następnie wyciągnij **patelnię (rys. nr 55)**. Nożem **pokrój jabłko** na plasterki (podobnie jak **cytrynę**) i wrzuć to wszystko do drewnianej miski, zaś z niej na patelnię. Teraz weź garstkę **cukru pudru** oraz **brązowego cukru**, który jest obok drewnianej miski. Następnie zajrzyj do piekarnika, wyciągnij **naczynie** i posmaruj masłem. Wysyp sproszkowany cynamon na patelnię, potem cukier puder, a na końcu wymieszaj zawartość łyżką. Przełóż ją do naczynia obok i teraz wsyp brązowy cukier oraz mąkę do drewnianej miski. Na sam koniec dorzuć masło i włóż całość do piekarnika (oczywiście włącz gaz). Z tego pichcenia wyjdzie **szarlotka**, którą zanieś do...

Pokój Alicji
W jej pokoju wypytaj ją o wszystko - za chwilę ujrzysz listę pięciu słów. Aby uzyskać odpowiednią reakcję, musisz wymienić wyrazy w następującej kolejności: tata, bomba, samobójstwo, mama i Robert. Wyjdź z pokoju i udaj się do...

Pokój rodziców
Wewnątrz zajrzyj do garderoby i przebierz się w suknię. :-) Idź do pokoju Roberta, przeprowadź z nim krótki dialog, a jego wynikiem będzie... **klucz do biblioteki**. Nie masz tu (na razie) nic do roboty - wyjdź na zewnątrz domu i skieruj się do małego basenu obok furtki.

Basen
Wskocz do wody, podpłyń do skrytki na środku basenu i otwórz ją. Po wyjściu na powierzchnię zobaczysz, że ta kartka zawiera plan pewnych zdarzeń związanych z morderstwem. W chwilę później możesz wracać do salonu. Tam wejdź na galeryjkę i otwórz drzwi z lewej **(rys. nr 56)**, a trafisz do...

Biblioteka
Podejdź do szafek znajdujących się przy ścianie i przeczytaj list, który znajdziesz na jednej z nich. Potem zajrzyj do pudełka na cygara, leży z prawej strony - zabierz całą zawartość. Teraz zerknij do pudełka po lewej stronie - na pustym miejscu ma znaleźć się cygaro o nazwie „Winston Churchill T/A" (prócz tego w szklanym naczyniu ujrzysz kilka **mieszadeł** - weź je). Dzięki temu otrzymasz dostęp do jednej z szuflad - w niej znajdziesz dokumenty. Otwórz drugą szufladę od dołu za pomocą mieszadełka z hasłem „Coska"- tam również będą dokumenty. Spójrz na drzewo genealogiczne rodziny Jordanów - podwieszono jest nad szafkami. Skorzystaj z pieczątki, którą wziąłeś z biura Roberta, i użyj jej na wyróżniającym się fragmencie mapki (prostokąt). W ten sposób kolejna szuflada stanie przed tobą otworem. Wyjmij **kasetę wideo Thornhilla** i przeczytaj dwie umowy. Pamiętasz list, który niedawno czytałeś? Obok szafek, na osobnej półce znajdziesz encyklopedię. „Dotknij" w takiej oto kolejności: tom 1, tom 3, tom 2, tom 4 oraz tom 5. To otworzy ostatnią szufladę, gdzie znajduje się oświadczenie - rzuć na to okiem. Gdy to zrobisz, wróć do salonu. Za chwilę znajdziesz się w...

Pokój Alicji
Gdy zakończysz krótką rozmówkę, posługując się ptasią maszyną, wypytaj Alicję. Wkrótce nadejdzie czas, aby wypróbować „mały podarunek". Ujrzysz na nim niewielkich rozmiarów pokrętło, które dostatecznie podnosi ton wydawanego dźwięku. Ten zaś maszyna wydaje poprzez uruchomienie jednego z wielu małych włączników po lewej stronie. Dzięki temu będziesz mógł kontynuować „przesłuchanie", z którego



dowiesz się o pewnych nader intrygujących sytuacjach (tak samo jak wcześniej, posługuj się małymi przełącznikami z lewej strony maszyny). Kilka chwil później „wylądujesz" na korytarzu, gdzie dobiegnie cię głos Roberta...

Pokój Roberta
Tutaj czeka cię rozmowa z bardzo oburzonym panem Robertem. Ta konwersacja wzbudza pewne podejrzenia co do owego jegomościa...

Cmentarz
Natkniesz się tu na Jacka, który bronią zmusi cię do... odpowiedniego poustawiania nagrobków. Najlepiej jest zrobić to metodą „prób i błędów". Gdy skończysz, Jack da ci łopatę, którą będziesz kopał dół... dla siebie (!!!). Po chwili odwróci się plecami - wykorzystaj to i uciekaj do...

Pokój Roberta
Zaraz jak do niego wejdziesz, rozpocznie się rozmowa, podczas której dowiesz się, że Robert zaplanował morderstwo twoich rodziców. Udacie się do ukrytego pokoju, gdzie starzec będzie chciał cię wykończyć. Wyciągnij broń i zastrzel go, następnie dokładnie przeszukaj, a znajdziesz kolejną **kartę magnetyczną**. Nim wyjdziesz z pokoju, podejdź do biurka przy oknie i przyjrzyj się małemu mechanizmowi. Ujrzysz tu cztery pola na właściwe ustawienie cyfr, oto one (od lewej): 1221. Następnie spójrz na mapkę ziemi, zauważysz tam cztery punkty. Mało tego, na układzie słonecznym widnieją następne cztery, które określono jako planety. Przemieszczając punkciki zarówno na mapie, jak i na układzie **(rys. nr 57)**, będziesz mógł dostać się do **karty szału II** (prawa-górna szuflada) oraz **karty do sejfu** (prawa dolna szuflada). Aby to zrobić, wystarczy przez chwilę pobawić się przełącznikami. Mając już obie karty, skieruj kroki na...

Podwórze motelu „Royal"
Wejdź do pokoju nieopodal miejsca, gdzie znalazłeś klucz oraz czerwoną skarpetkę. :-), **(rys. nr 58)**

Pokój kinematografa
Naprzeciwko drzwi ujrzysz szafkę, zaś na niej kompas. Obróć krąg tak, aby przed wskazówką widniały literki NW. Dzięki temu będziesz mógł zerknąć do dokumentów wystających zza kontuaru. Teraz podejdź do garderoby i otwórz ją - w okrągłym pudełku znajdziesz list. Jeszcze zanim wyjdziesz, włącz telewizor i obejrzyj taśmy wideo, które wcześniej zdobyłeś (taśma Thornhilla oraz Kellera). Tuż obok telewizora stoi figurka Statuy Wolności - w jej lewym oku umieszczona jest kamera. Na końcu zajrzyj do „Biblii" leżącej na szafce nocnej (cóż za intrygujący rysunek). :-) Następnie wyjdź z pokoju i udaj się do...

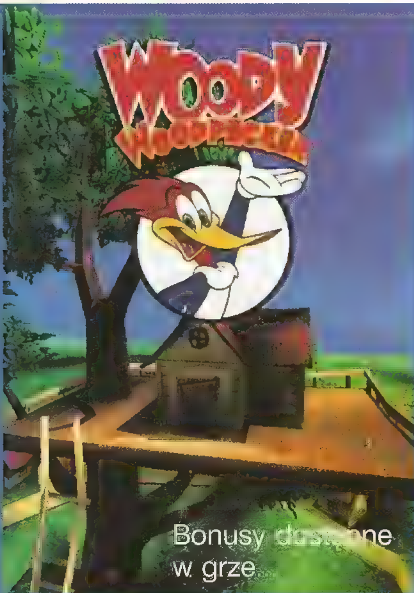
Pokój aktorki
(rys. nr 59) W środku otwórz garderobę i wyjmij ze sweterka **szpilkę do broszki**. Przedmiot ten włóż do wnętrza piramidki stojącej na stoliku z telewizorem, po czym przeczytaj oświadczenie. Teraz wyjdź na zewnątrz i skieruj się na rusztowanie. Tam, na drugim piętrze po lewej stronie znajduje się...

Pokój producenta
W szafie z ubraniami dostrzeżesz **walizkę** (kliknij wyraz „Berlin"). Obok telewizora leży paczka papierosów – ją również kliknij (jeśli chcesz, zerknij na fragment w Biblii). Nie pozostało już nic jak tylko powrót do...

Rezydencja (biuro Roberta)
Pamiętasz sejf, którego nie można było dosłownie niczym otworzyć? Właśnie do tego celu posłuży zdobyta jakiś czas temu karta do sejfu - ujrzysz trzy skrytki. W dwóch znajdziesz dokumenty, zaś w ostatniej **rzutnik do slajdów, zielony slajd** oraz **kartę Roberta**. Po chwili do pokoju wejdzie Alicja. Gdy rozmowa dobiegnie końca, użyj rzutnika do slajdów i umieść w nim wszystkie trzy zdjęcia. Uzyskasz dostęp do...

Ukryty pokój
Usiądź przy panelu kontrolnym, włącz monitory w tle i kliknij środkowy ekran **(rys. nr 60)**. Będziesz miał okazję do obejrzenia „prawdziwej zbrodni". W chwilę potem zacznie się dalsza część rozmowy oraz... oskarżenie!!! Po kilkakrotnym obejrzeniu nagrania pojawi się zdjęcie, na którym widać, że kobieta była już martwa, gdy spadała. Dalsza część wydarzeń i rozmów doprowadzi do jakże przyjemnego dla pana Shamleya zakończenia. :-)





Producent: **Cryo**
Dystrybutor: **Cenega**
Gatunek: **Platformówka**
Wymagania: **PII 300, 64 RAM MB, akcelerator 8 MB**
Inne platformy: **PS2**

RZUT OKIEM

Kto nie pamięta tej zabawnej kreskówki z dzięciołem w roli głównej? Niejedną osobę rozśmieszała do łez zupełnie jak jej odpowiedniczka na PC. Gra ma bardzo ładną grafikę, wykonaną z prawdziwym kunsztem. Ma to "coś", co nie pozwala odejść od monitora, póki nie ukończy się jej każdą postacią w 100%. Prócz tytułowego Woody'ego występuje tam parka jego siostrzeńców - są to Splinter oraz Knothead. Dopiero przejście gry na 100% tymi trzema postaciami pozwoli ci spróbować własnych sił w bonusie. Jeśli chodzi o muzykę, może wydawać się nieco infantylna dla starszych graczy - nie jest to typowa "muza", bowiem zaczerpnięto ją prosto z kreskówki. No cóż, przecież jest to produkt dla najmłodszej części społeczeństwa :)). Jeśli platformówka, to nie można zapomnieć o etapach oczywiście. Są one podzielone na trzy zupełnie odmienne światy. Każdy z nich ma własny charakter, poziom trudności oraz cel. Grając jako Knothead lub Splinter, możesz udać się do miejsc, które były niedostępne dla Woody'ego. Mało tego, w każdym ze światów znajdziesz etap, w którym będziesz mógł "posmigać" na deskach surfingowych. Wyglądają one nader efektownie - wierzcie mi. Ogólnie rzecz biorąc, zręcznościówka ta może być wspaniałym prezentem gwiazdkowym dla brata... niekoniecznie młodszego. Oto krótki poradnik do tej jakże sympatycznej gierki. Znajdziesz w nim najważniejsze rzeczy, które pomogą ci ukończyć tę, wcale nie taką łatwą platformówkę. Zaczynajmy!



Zwariowane literki...

Rys. nr 1

Napotkasz je w zasadzie na każdym kroku. Za każdym razem gdy zbierzesz 25 literek, do poziomu twojej energii zostanie dodane jedno oczko. Natomiast zebranie pełnej setki pozwoli ci uzyskać dodatkowe "życia" oraz maksymalną ilość punktów na końcu każdego z etapów.

Żądza pieniądza...

Rys. nr 2, Rys. nr 3

Dzięki dolarom będziesz mógł zagrać w "jednorękiego bandytę". Każda próba pochłonie 1 dolar. Możesz zyskać, ale możesz też stracić. Jeżeli zobaczysz trzy wizerunki Woody'ego, liczba dostępnych "żyć" wzrośnie o trzy. Z kolei w przypadku trzech wizerunków Buzza stracisz aż 5!!! Może zdarzyć się, że wypadną trzy różne postacie - wtedy tracisz tylko jednego dolara. Automaty znajdują się w domku na samym początku gry.

Żyć, nie umierać...

Rys. nr 4

Ten oto mały symbol to "ekstrażycie". Co jakiś czas można się na nie pokusić. Zazwyczaj nie znajduje się on w trudno dostępnych miejscach, jednak niekiedy trzeba się nieźle nagimnastykować, aby doń dotrzeć (patrz "Zwariowane literki").

Do boju, marsz...!!!

Rys. nr 5

Dopiero gdy znajdziesz się w drugim świecie, będziesz mógł skorzystać z tego bonusa. Spowoduje on, że wszyscy przeciwnicy w pobliżu Woody'ego zginą. Wygląda to nader efektownie - sam zobacz. Jest to bardzo przydatna umiejętność, szczególnie gdy jesteś atakowany przez kilku napastników.

Flaga zwycięstwa...

Rys. nr 6

Na ten bonus natkniesz się tylko podczas wyścigów jako Knothead lub Splinter. Jeśli zdołasz zebrać je wszystkie w jednym wyścigu, w zamian otrzymasz "parę groszy".

Środki transportu...

Rys. nr 7,8

Rakieta kosmiczna - dzięki niej możesz przedostać się do odległych miejsc. Wystarczy, że podejdziesz i naciśniesz klawisz "akcji". Gdy będziesz chciał z niej zeskoczyć, ponownie wciśnij ten sam klawisz.

Armatka - działa na takiej samej zasadzie jak rakieta, jednak dopiero w "Pirate Ship" będziesz mógł z niej skorzystać. Tak jak jej kosmiczna odpowiedniczka, kula wybucha przy starciu ze skałą.

Czas działać...

Rys. nr 9,10

Atak dziobem - jest to podstawowy atak. Gdy dostrzeżesz przeciwnika, naciśnij klawisz "akcji" i puść go, gdy dany oponent zbliży się.

Rys. nr 11,12

Atak dziobem z wyskoku - zabawnie wygląda w praktyce, możesz go wykorzystać do selektywnego likwidowania przeciwników lub dostania się w ściśle określone miejsce. Przeprowadzasz go w następujący sposób: skaczesz w górę, następnie naciskasz klawisz "akcji".

Rys. nr 13

Atak specjalny - pozwala na zlikwidowanie wszystkich przeciwników w danej lokacji. Wykonujesz go przez naciśnięcie klawisza CTRL.



Rys. nr 14,15
Rzut kulą armatnią - jeśli ujrzysz taki obiekt, a na nim tarczę, uderz w nią dziobem - wypadnie kula, którą możesz podnieść i rzucić w grupkę przeciwników. Jednak jest pewien szkopuł - do wybuchu mija długi czas.

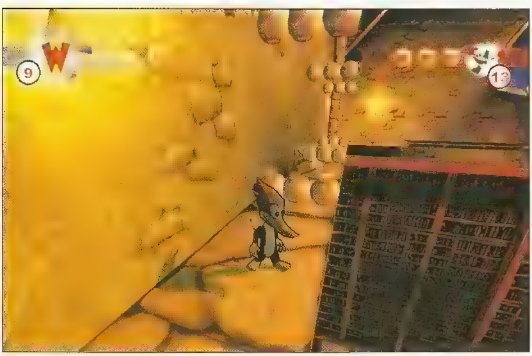
Przeszkadzajki, czyli jak zirytować gracza...

Rys. nr 16
Lasery - czasami doprowadza do szaleństwa, szczególnie gdy masz mało energii i jeszcze mniej "żyć". Natkniesz się nań już w "Space Rocket", jednak niektóre można najzwyczajniej wyłączyć, zaś nad innymi troszeczkę pogimnastykować się. Będą pojawiały się w trakcie całej rozgrywki pod różnymi postaciami.

Rys. nr 17
Armatki - pojedyncze można łatwo ominąć, gdy jest ich więcej, wówczas mogą wystąpić pewne problemy. Uważaj na nie szczególnie w Haunted House. Nawiasem mówiąc, znajdziesz je w każdym ze światów.

Rys. nr 18
Armata piracka - po raz pierwszy napotkasz ją w Pirate Ship. Jest znacznie groźniejsza od tych, które widziałeś w Space Rocket. Pociski mają o wiele większy siłę rażenia - uważaj na to , co pod nogami.

Rys. nr 19
Pioruny - jedyną okazją, by "przetestować" ładunek atomów zawartych w błyskawicy, jest udanie się do Haunted House. Co jakiś czas natkniesz się na piorunochrony - jest to twoja jedyna szansa na przeżycie.



Jak na twardziela przystało...

Rys. nr 20,21,22
Pierwszy boss - Buzz
Natkniesz się na niego pod koniec części B w Space Rocket. Sposób, by go pokonać go, jest wprost banalny. Stań w cieniu jego statku, przytrzymaj klawisz "akcji" i gdy zacznie opadać, puść klawisz. Gdy go zniszczysz, otrzymasz kartę dostępu do Pirate Ship.

Rys. nr 23,24,25,26
Drugi boss - Pirat
Jest to jeden z podwładnych Buzza. Możesz go pokonać jego własną bronią: wystarczy, że podniesiesz którąkolwiek kulę i rzucisz w przeciwnika. Jednak musisz przy tym uważać, abyś nie został zgnieciony przez wielkie mosiężne kule. Jeszcze jedna uwaga, niektóre kule wybuchają tuż po

Kilka rad na drogę...

- Jeżeli tylko zajdzie taka potrzeba, możesz wrócić do poprzednich poziomów i uzupełnić konto o kilka "żyć" lub [illegible] energii.
- Przeciwników staraj się atakować z dystansu, lecz wcześniej napełnij pasek siły uderzenia do maksimum.
- Gdy ukończysz część C w Pirate Ship, będziesz miał możliwość rozpoczęcia gry od początku, ale jako Knothead.
- Poziomy, które muszą pokonać Knothead oraz Splinter, znacznie różnią się od tych, jakie zwiedza Woody. Szczególnie można to zauważyć po architekturze danego etapu oraz poziomu trudności.
- Uważnie rozglądaj się za przełącznikami, wyglądającymi jak tarcza strzelnicza. Niekiedy wydaje się, że nie ma wyjścia z danej lokacji - przełączniki są tu rozwiązaniem. Zazwyczaj neutralizują lasery, ukazują niewidzialne kładki oraz otwierają niedostępne wcześniej wrota.
- Po przejściu części D w Haunted House gra pozwoli na zmaganie się w Wesołym Miasteczku Buzza Buzzarda jako Splinter.
- Jeśli przejdziesz grę parką siostrzeńców, otrzymasz bonus w postaci... ha, tego nie zdradzę. :))) Każdy z nich ma jedną dodatkową umiejętność, której nie ma Woody. Przechodząc grę Splinterem, natkniesz się na etapy, w których będziesz musiał wykorzystać "podwójny skok". Wykonujesz go przez wybicie się i naciśnięcie w trakcie lotu klawisza odpowiedzialnego za "skok". Identycznie jest w przypadku Knotheada z tym, że ten ma do dyspozycji "dłuższy skok" (wykonywany jednak tak samo).



tym, gdy Pirat je wyrzuci, a niektóre po jakimś czasie - korzystaj z tych drugich.



Rys. nr 27,28,29,30

Trzeci boss - Buzz (drugie starcie)

Pod koniec poziomu dotrzesz do swojego siostrzeńca - Knotheada. Ten wręczy ci kartę, dzięki której będziesz miał dostęp do ostatniego świata, jakim jest Haunted House. Lecz najpierw będziesz zmuszony pokonać Buzza - tym razem w dwóch turach. Pierwsza jest stosunkowo prosta: wskocz na jedną beczkę, następnie skorzystaj z "ataku z powietrza". W drugiej fazie bitwy rzucaj w niego bombami, aż ten zrezygnuje.



Rys. nr 31

Czwarty boss - podwładni Buzza

Tak naprawdę zmierzysz się nie z Buzzem w jego własnej, opierzonej osobie, ale z jego trzema sługami. Możesz ich pokonać na dwa sposoby: likwidujesz każdego z osobna lub korzystasz z "ataku specjalnego".



Rys. nr 32

Piąty boss - Buzz (ostateczna konfrontacja)

Ostatnia walka odbędzie się na końcu części D Haunted House. Gdy tam dotrzesz, napotkasz siostrzenicę - Splinter. Niestety "spotkanie familijne" zapoczątkuje ostatnią walkę z Buzzem. Podzielono ją na trzy tury. W pierwszych dwóch postępujesz tak samo jak w przypadku wcześniejszej walki z Buzzem w części C Pirate Ship. Natomiast trzecia tura polega na szybkim zlokalizowaniu teleportu, w którym znajduje się Buzz - i uderzeniu go z wyskoku. Tę czynność musisz powtórzyć (tylko) 10 razy!!! To wystarczy, aby pokonać Buzza, ale czy na pewno...? Oczywiście, że nie. Twoja ostatnia walka odbędzie się na etapie, gdzie dokonywałeś wyboru światów. I znów tym samym sposobem, z którego skorzystałeś przed chwilą, przepędzisz Buzza na dobre.

Nagrodzeni w konkursach

KONKURS

Empire Earth
Nagrody: 5 gier Empire Earth
Nagrodzeni:
Marek Piekarski, Piotr Sokołowski, Tomasz Korf, Łukasz Lazar, Marcin Czerniawski

Colobot
Nagrody: 9 gier Colobot
Nagrodzeni:
Paweł Krzemiński, Aleksander Pilip, Filip Maculewicz, Kamil Szlachcikowski, Cezary Sala, Aleksander Cięka, Konrad Bucki, Rafał Glazer, Tomasz Tomczyk

Europa Universalis
Nagrody: 10 gier Europa Universalis II
Nagrodzeni:
Ewelina Radziak, Arkadiusz Opiela, Patryk Piecyk, Piotrek Mielczarek, Bronisław Turek, Katarzyna Czerny, Grzegorz Romanowski, Damian Kopeć, Mateusz Sławiński, Krzysztof Orawski.

GameCube
Nagroda: Konsola Gamecube i 4 gry
Nagrodzeni:
Magdalena Oleńkiewicz

Max Payne
Nagrody: 2 gry Max Payne na PS2
Nagrodzeni:
Beata Bojarska, Mateusz Obudziński

Warrior Kings
Nagrody: 10 gier Warrior Kings
Nagrodzeni:
Konrad Bucki, Jarosław Grochowski, Kamil Zawiślak, Marek Raczek, Kamil Mastalerz, Krzysztof Adamek, Robert Dębek, Filip Maculewicz, Jakub Pokora, Maciej Miszczak.

Codename Outbreak
Nagrody: 10 gier Codename Outbreak
Nagrodzeni:
Józefa Ostrowska, Kamil Zawiślak, Łukasz Sowiński, Kuba Babicki, Łukasz Swachta, Damian Kopeć, Tomasz Tomczyk, Sławomir Furtak, Kamil Nowakowski, Marek Lenc.

Dracula II
Nagrody: 10 gier Dracula II
Nagrodzeni:
Tomasz Dudek, Dominik Deręgowski, Kuba Gańko , Łukasz Sowiński, Tomasz Tomczyk, Krzysztof Idzik, Kamil Mastalerz, Marcin Bierkowski, Zbigniew Czarnecki, Tomek Palpara.

Heroes Of Might & Magic IV
Nagrody: 10 gier Heroes Of Might & Magic IV
Nagrodzeni:
Jolanta Dubert, Przemek Grela, Marcin Witkowski, Przemek Dymny, Artur Narloch, Patryk Policht, Jurek Szatygin, Wojciech Kowalik, Grzegorz Szaliński, Kuba Piątkowski

Panzer Elite
Nagrody: 22 gry Panzer Elite
Nagrodzeni:
Tomasz Niedoba, Konrad Bucki, Dariusz Skalski, Tutko Bogumił, Michał Mijal, Szymon Glimasiński, Jacek R. Życzyński, Waldemar Reis, Andrzej Belcarz, Daniel Kruczała, Aleksander Cięka, Adrian Libera, Rafał Skiba, Marcin Czerniawski, Andrzej Kondziela, Bogusław Burmistrzak, Krzysztof Olender, Piotr Tomasiewicz, Michał Czapski, Maciej Kadłubowski, Jolanta Dubert, Przemek Dymny.

Throne Of Darkness
Nagrody: 5 gier Throne Of Darkness
Nagrodzeni:
Mariusz Borkowski, Łukasz Malik, Adrian Kułacz, Andrzej Zych, Kamil Zawiślak

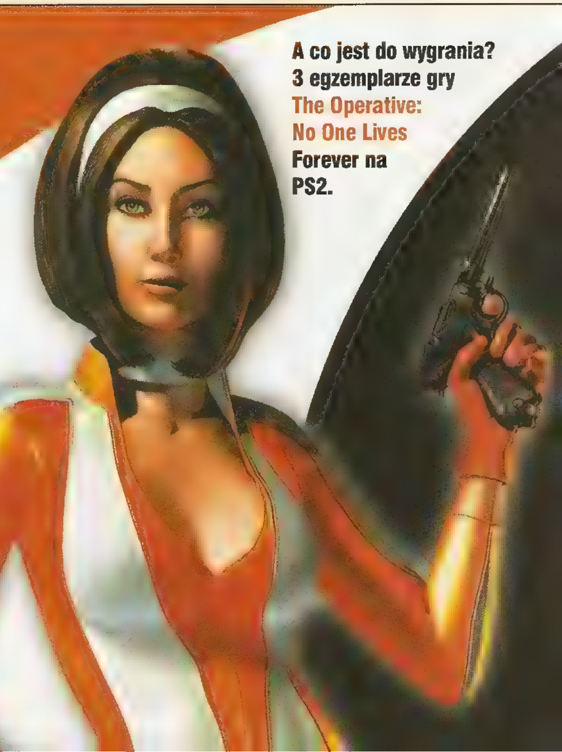
Hotel Giant:
Nagroda: Weekend w Hotelu Gołębiewski
Nagrodzony:
Waldemar Reis
Nagrody: 10 gier Hotel Giant
Nagrodzeni:
Wojciech Zieliński, Szymon Glimasiński, Jacek Życzyński, Arkadiusz Przepiórka, Piotr Orzeszek, Danuta Mikutel, Michał Mijal, Łukasz Krauze, Dariusz Kobryń, Bogdan Wojtas

[illegible]

By wziąć udział w konkursie, należy odpowiedzieć na dwa proste pytania:

1) Czy Cate Archer to ex-złodziejka, czy eks-bibliotekarka?
2) Czy Cate Archer pracuje dla organizacji UNITY, czy dla Koła Gospodyń Wiejskich?

[illegible]



A co jest do wygrania? 3 egzemplarze gry The Operative: No One Lives Forever na PS2.

Fundatorem nagród jest firma CD-Projekt.

Na zgłoszenia czekamy do 15 sierpnia 2002.

ACTION TIPS



(PC) Soldier of Fortune II: Double Helix

Tu sytuacja jest nieco bardziej skomplikowana. A to dlatego, że niektóre wersje gry przyjmują tipsy bez problemu, a inne nie. Mimo to spróbujmy pokombinować...

• **Wczytanie dowolnej mapy**
Żaden problem! Działa bez zastrzeżeń. W czasie gry naciskamy [Shift] + [~], by otworzyć konsolę. Następnie poleceniem DIR MAPS wyświetlamy listę dostępnych map (patrz niżej). Jak wczytać mapę? Wpisujemy MAP NAZWA MAPY (np. map air4) i [Enter].

A oto lista map:
air1; air2; air3; air4; arm1; arm2; cem1; col1; col10; col2; col3; col4; col6; col7; col8; col9; finca1; finca2; finca3; finca4; hk1; hk2; hk3; hk4; hk5; hk6; hk7; hos1; hos2; hos3; hos4; kam1; kam10; kam11; kam12; kam2; kam3; kam4; kam5; kam6; kam7; kam8; kam9; liner1; liner2; liner3; pra1; pra2; pra3; pra4; pra5; pra6; shop1; shop2; shop3; shop4; shop5; shop6; shop7; shop8; tut1

Tipsy
1. Do linii komend dopisujemy sekwencję: +set sv_cheats 1.
2. Uruchamiamy grę i naciskamy [Shift] + [~].
3. Wpisujemy: hash sv_cheats 1 - aktywizacja cheatów.
4. Wpisujemy poniższe kody:

GOD - nietykalność
NOCLIP - przenikanie przez ściany
GIVE ALL - wszelki ekwipunek



Chciałbyś snipować w dżungli, a jesteś dopiero w Pradze? Jeden kod i gotowe!

(PC) Cultures 2

Wpisz poniższe kody w game options - w tym celu naciśnij [F2] i wpisz kod. Jeśli zrobiłeś wszystko jak trzeba, rozlegnie się dźwięk.

FUNEXPLORE - odkrywanie całej mapy
FUNCOLORS - zmiana kolorów w grze na takie dziwne
FUNLARRY - odtwarza bardzo szybko wszystkie dźwięki w grze (po czym sytuacja wraca do normy)
FUNOUTTAKE - dodatkowe muzyczki?
FUNMAPVERYBIG - ?
FUNMAPSMALL - ?
FUNMOREFUN - ?

Odblokowywanie misji
Wejdź na campaign selection screen i wpisz jeden z poniższych kodów:
OHODIN - udostępnia Normandy
ZANZARAH - udostępnia England
AMY - udostępnia Italy
HADSCHI - udostępnia Miklagard
HABSPASS - udostępnia The Warager Guard
SVENKOMMT - udostępnia The Battle for Byzantium
GOTHICRULES - udostępnia Alexandria
REGENGOTT - udostępnia Baghdad
SCHATTENFEE - udostępnia Wigrid Wall

(PC) Gore

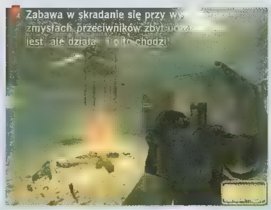
Aby aktywować cheaty, w czasie gry naciśnij [~] i wpisz: remoteaccess1. Następnie LOGIN developer i możesz wpisywać poniższe kody:

fly (#) - latanie
god (#) - god mode
give_all - wszystkie znajdźki
noclip (#) - przechodzenie przez ściany
uammo (#) - niekończąca się amunicja
enable counter - liczba FPS
enable crosshair - pokazuje celownik

(PC) Shadow Force: Razor Unit

W czasie gry wciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z kodów, kończąc jego zapis 1 lub 0 w zależności od tego, czy chcesz go włączyć, czy wyłączyć:

aiGodMode - god mode dla wrogów
aiProtectProtectee - god mode dla Protectee
god - god mode dla gracza
aiDisableEars - ogłusza wrogów
aiDisableEyes - oślepia wrogów
noclip - możesz chodzić przez ściany



Zabawa w skradanie się przy wy... zmysłach przeciwników zbyt ud... jest, ale działa... i o to chodzi!

(PC) Dragon Throne: Battle of Red Cliffs

W czasie gry wciśnij klawisz [Enter] i wprowadź dowolny z poniższych kodów:

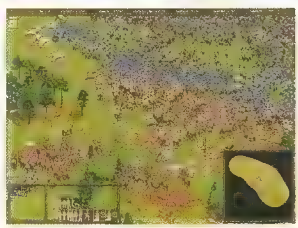
{levelup} - nowy poziom
{levelmax} - maksymalny poziom
{ineedwood} - dostajesz drewno
{ineedmeat} - dostajesz mięso
{ineedrice} - dostajesz ryż
{ineedfood} - dostajesz żywność
{ineedwine} - dostajesz wino
{ineediron} - dostajesz żelazo
{ineedall} - dostajesz wszystko
{ineedopenfog} - wyłącza Fog of War
{fps} - pokazuje liczbę FPS
{superman [#]} - włącza god mode
{speed_ex} - zwiększa szybkość gry



Bez tipsów życie imperatora proste by niestety nie było?

(PC) Cossacks: The Art of War

W czasie gry wciśnij [Enter] i wprowadź jeden z poniższych kodów:
izmena - przełączasz się na innych graczy, klikając ich kolor
multitvar - przełączasz się na jednostki innych graczy, wciskając [P]
supervizor - pokazuje całą mapę
www - włącza trzy powyższe cheaty jednocześnie
money - dostajesz 50 000 Wood, Food, Stone, Gold, Iron i Coal
VICTORY - wygrywasz poziom (musi być wpisane wielkimi literami)





Niby można jeździć bez ułatwień, ale jeśli akurat nie ma czasu...

(PC) Star Wars: Starfighter

Odblokowanie wszystkiego
W Bonus menu wpisz: overseer.

(PC) Tactical Ops: Assault on Terror

By wprowadzać tipsy, włącz konsolę klawiszem [~], wpisz: iamtheone, a następnie dowolny z poniższych kodów:

fly - włącza latanie
ghost - włącza przechodzenie przez ściany
god - włącza god mode



Czy będziesz "tym jedynym" zależy tylko od ciebie.

(PC) Need For Speed: Porsche Unleashed

Rajdowe malowanie
Poniższy sposób działa tylko z 996 turbo '00, Boxter '97 oraz 911 Carrera RS. Wszystko, co musisz zrobić, to w katalogu z grą wejść do podkatalogu game data=>car data i zmienić wszystkie 996, boxter oraz carrera rs na wersje z "f", a następnie uruchomić grę - będziesz się cieszył nowym lakierem.

(PS2) WipEout Fusion

Odblokowanie Featuresów
Przejdź na ekran Extras, a następnie Cheats. Tutaj z symboli ułóż ciąg: X, trójkąt, O, trójkąt, O i gotowe.

Nieskończone tarcze
Ciąg do ułożenia to: trójkąt, trójkąt, kwadrat, kwadrat, kwadrat.

Nieskończone uzbrojenie
Ciąg do ułożenia to: trójkąt, O, X, O, kwadrat.

Odblokowanie Animal Shipów
Ciąg do ułożenia to: trójkąt, O, O, trójkąt, X.

Odblokowanie Fast Shipów
Ciąg do ułożenia to: kwadrat, X, X, X, trójkąt.

Odblokowanie Mini Shipów
Ciąg do ułożenia to: O, kwadrat, kwadrat, X, O.

Odblokowanie Retro Shipów
Ciąg do ułożenia to: X, O, trójkąt, kwadrat, X.

Odblokowanie nowych teamów
Musisz zdobyć złoty medal w następujących Challenge:

Franco Gonzalez Challenge - Auricom Team
Alex Reece Challenge - EG-r Team
Sveta Kirovski Challenge - Tigron Team
Zala Woolf Challenge - Xios Team
Jann Shlaudecker Challenge - Piranha Team

(PS2) Medal of Honor Frontline

One-Hit Killsy
Aby go włączyć, przejdź do sekcji Passwords w menu opcji, następnie na maszynie do pisania wpisz kod WHATYOUGET, wróć na ekran z Bonusami i zaznacz go.

Odblokowanie misji A Storm in the Port
Wpisz na maszynie kod: ORANGUTAN, a będziesz mógł ją wybrać na ekranie Play.

Odblokowanie misji Horten's Nest
Wpisz na maszynie kod: GORILLA, a będziesz mógł ją wybrać na ekranie Play.

Odblokowanie misji Rolling Thunder
Wpisz na maszynie: LEMUR, a będziesz mógł ją wybrać na ekranie Play.



Teraz możesz snipe'ować z każdej broni!

Invisible Enemy
Wpisz na maszynie kod: WHERERU, a następnie włącz go na ekranie Bonus - wrogowie będą niewidzialni.

Odblokowanie Mission Skip
Wpisz na maszynie: MONKEY, a następnie włącz go na ekranie Bonus - będziesz mógł ukończyć misję, dostając dodatkowo Gold Star.

Odblokowanie Perfectionist
Wpisz na maszynie: URTHEMAN, a następnie włącz go na ekranie Bonus - dowolny Niemiec będzie cię mógł zabić jednym strzałem.

Odblokowanie Rubber Grenades
Wpisz na maszynie: BOING, a następnie włącz go na ekranie Bonus - granaty zaczną się fajnie odbijać.

Odblokowanie Snipe-o-Rama
Wpisz na maszynie: LONGSHOT, a następnie włącz go na ekranie Bonus - będziesz mógł snipować (to od snajperki) dowolną bronią

(PC) The Sims: Hot Date

Wciśnij [Ctrl] + [Shift] + [C] i wpisz dowolny z poniższych kodów:

rosebud - 1000 simoleonów (jeśli masz zainstalowany Sims Updater lub Livin' Large)
klapaucius - 1000 simoleonów
! - powtarza ostatni cheat
genable_objects off - przedmioty stają się niewidzialne
set_hour - ustawia godzinę (1-24)
sim_speed - ustawia szybkość sima (-1000 do +1000)
water_tool - włącza water tool
interests - pokazuje statystyki sima, których nie znajdziesz w menu
autonomy - określa, jak bardzo samodzielni są simowie (0-100)
route_balloons on/off - włącza/wyłącza balony
sweep on/off - pokazuje ticks
draw_all_frames - rysuje wszystkie klatki animacji
tile_info - wyświetla informacje o klockach
map_edit on/off - włącza/wyłącza edycję mapy
bubble_tweak ### - zmienia na ### wysokość, na jakiej pojawiają się myśli
draw_floorable - włącza/wyłącza siatkę na podłodze
draw_routes on/off - pokazuje kolorowe punkty na drodze wybranej postaci
move_objects on/off - włącza/wyłącza przenoszenie dowolnych przedmiotów
preview_anims - włącza/wyłącza animacje w trybie preview



Z tipsami randki już nigdy nie będą nudne jak dawniej.

(PS2) Way of the Samurai

Wewnętrzne światło
Wciśnij i przytrzymaj [L1] i [L2], potem zacznij robić kółka lewym analogiem. Oczy twojej postaci rozświetlą ciemności wewnętrznym blaskiem, nawet w trakcie filmików.

Przywrócenie zdrowia
Aby się wyleczyć w Story Mode, włącz pauzę, wciśnij i trzymaj przyciski [L1] i [L2], a następnie wprowadź sekwencję: dół, góra, dół, góra, prawo, lewo, O.



Po męczącej walce dobrze się odświeżyć - a przynajmniej podreperować zdrowie.

(PS2) Test Drive

Odblokowanie wszystkich wozów i tras
W głównym menu wprowadź następującą sekwencję: prawo, prawo, lewo, lewo, kwadrat, góra, L2, L2, R1.

Odblokowanie wozów SoundMAX i SPX
Po odblokowaniu wszystkich wozów rozpocznij 1P Drag Race, wybierz Dodge Concept Vipera, pobij rekord, a następnie na ekranie, gdzie wprowadzamy imię, wpisz SOUNDMAX. Dostaniesz trzy nowe wozy: jaguar XK-R w wersjach soundMAX SPX i XK-R oraz aston martin db7 soundMAX SPX - będziesz mógł je wybrać we wszystkich trybach prócz Story Mode.

Gra Pong
W czasie ładowania plików gry zacznij ruszać paletkami za pomocą D-Pada - możesz grać tak długo, jak chcesz.

(PS2) Sled Storm

Włączenie Cheat Mode
Przejdź na ekran z napisem Press Start, wciśnij i przytrzymaj [L1] + [R1], a następnie wprowadź kombinację: O, kwadrat, góra, O, trójkąt, dół.

Odblokowanie wszystkich postaci
Przejdź na ekran z napisem Press Start, wciśnij i przytrzymaj [L1] +[R1], a następnie wprowadź kombinację: O, trójkąt, O, trójkąt, O, dół.

Odblokowanie wszystkich Sledów
Przejdź na ekran z napisem Press Start, wciśnij i przytrzymaj [L1] + [R1], a następnie wprowadź kombinację: O, kwadrat, O, kwadrat, O, lewo.

Odblokowanie wszystkich tras
Przejdź na ekran z napisem Press Start, wciśnij i przytrzymaj [L1] +[R1], a następnie wprowadź kombinację: O, lewo, O, prawo, O, góra.

Odblokowanie Hover Sled
Przejdź na ekran z napisem Press Start, wciśnij i przytrzymaj [L1] + [R1], a następnie wprowadź kombinację: O, trójkąt, kwadrat, O, trójkąt, prawo.

Lubisz latać? Na poduszkowcu będzie prościej!



ACTION TIPS

(PS2) Aggressive Inline

Wallrides na windach
Aby twój skater mógł się wspinać po murach na wallride-sach, przejdź doi ekranu Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod (kierunki podane w odniesieniu do strzałek w dolnym rzędzie): góra, dół, góra, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, ABABS.

Wszystkie klucze
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: BAKABAKA.

Perfekcyjne Grindy
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: BIGUPYASELF.

Perfekcyjne Handplantsy
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: JUSTINBAILEY.

Perfekcyjny Manual Balance
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: QUEZDONTSLEEP.

Super Spin
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: lewo, lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, góra.

Odblokowanie wszystkich postaci
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: dół, prawo, prawo, dół, lewo, dół, lewo, dół, prawo, prawo, prawo.

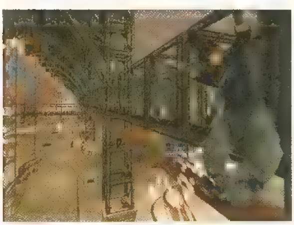
Odblokowanie wszystkich poziomów i tematów w Park Editor
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo, prawo, BABA.

Odblokowanie ukrytych postaci
Musisz ukończyć wszystkie zadania (nawet te ukryte) na każdym poziomie, by wygrać postać z nim związaną (poziom - postać):

Movie Lot - The Bride
Civic Center - Goddess
Industrial - Junkie
Boardwalk - Captain
Cannery - Diver
Airfield - Bombshell
Museum - Mummy

Odblokowanie nieśmiertelności
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: KHUFU.

Odblokowanie kluczy do poziomów
Przejdź na ekran Cheats w menu Options i wprowadź następujący kod: lewo, lewo, lewo, lewo, prawo, prawo, prawo, prawo, lewo, prawo, lewo, prawo, góra.



(PS2) UFC Throwdown

Odblokowanie Bruce Buffera
Musisz wygrać Gold Belt w trybie UFC.

Odblokowanie Lorenzo Fertitta
Musisz wygrać Gold Belt w trybie UFC za pomocą samodzielnie stworzonej postaci.



Zdobycie złotego pasa otworzy ci drogę do dwóch nowych postaci.

(PS2) Endgame

Odblokowanie trybu Hyper Arcade
Wystarczy, że ukończysz tryb Arcade, używając shotguna.

Odblokowanie Mighty Joe Jupiter Trilogy
Ukończ wszystkie poziomy Mighty w Cadet Training, a zdobędziesz dostęp do Mighty Joe Jupiter Trilogy.

Odblokowanie Music Juke Box
Ukończ wszystkie misje Mighty Joe Jupiter Trilogy, a zdobędziesz do niego dostęp z poziomu ekranu opcji.

Odblokowanie nowych broni
Musisz ukończyć grę w trybie Arcade, używając następujących broni:

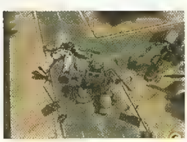
Pistolet - otrzymasz machine gun
Machine gun - otrzymasz cane gun
Cane gun - otrzymasz shotgun



Znudził ci się pistolet? Jeśli się postarasz, powalczysz nawet shotgunem!

(PS2) Gundam: Zeonic Front

Gra jako Kai i Hyato
Musisz uzyskać rangę S w misji Federation Simulation: Burning Sands - będziesz mógł grać jako Kai z jego Guncannonem lub Hyato z jego Guntankiem.



Sekrety tylko czekają, by je odkryć - a wpisanie tipsa zajmuje tylko kilka sekund.



(PS2) Airblade

Odblokowanie wszystkich postaci i sekretów
Na ekranie Story Mode, na którym wybierasz poziomy, wprowadź kombinację: góra, dół, góra, dół, L1, L2, R2, R1, Select + X - jeśli się nie pomyliłeś, usłyszysz potwierdzenie w postaci dźwięku.



Kobiety też potrafią! A jakbyś miał za mały ich wybór, odblokuj pozostałe postacie!

(PS2) Freekstyle

Odblokowanie wszystkiego
Na ekranie Cheats wprowadź kod: LOKSMITH.

Jazda bez roweru
Na ekranie Cheats wprowadź kod: FLYSOLO.

Slow motion
Na ekranie Cheats wprowadź kod: WTCHKPRS.

Odblokowanie wszystkich bike'ów
Na ekranie Cheats wprowadź kod: WHEELS.

Odblokowanie wszystkich postaci
Na ekranie Cheats wprowadź kod: POPULATE.

Odblokowanie wszystkich strojów
Na ekranie Cheats wprowadź kod: YARDSALE.

Odblokowanie nieskończonego Freekoutu
Na ekranie Cheats wprowadź kod: ALLFREEK.

Odblokowanie wszystkich tras
Na ekranie Cheats wprowadź kod: TRAKMEET. Jeśli chcesz odblokować trasy pojedynczo, wprowadź poniższe kody (kod - nazwa trasy):

CAVEROK - Burn It Up
CLIPPERS - Gnome Sweet Gnome
BLACKJACK - Let it Ride
TODAMOON - Rocket Garden
WIDEOPEN - Crash Pad FreeStyle
TUCKELLE - Burbs FreeStyle

Odblokowanie Clifforda Adoptante
Na ekranie Cheats wprowadź kod: COOLDUDE, ewentualnie wygraj wyścig, przed którym go zobaczysz.

Odblokowanie Grega Albertyna
Na ekranie Cheats wprowadź kod: GIMEGREG, ewentualnie wygraj wyścig, przed którym go zobaczysz.

Odblokowanie Jessiki Patterson
Na ekranie Cheats wprowadź kod: BLONDIE, ewentualnie wygraj wyścig, przed którym ją zobaczysz.

Odblokowanie Mike Jonesa
Na ekranie Cheats wprowadź kod: TOUGHGUY, ewentualnie wygraj wyścig, przed którym go zobaczysz.



Życie Homera nie było usłane różami, ale w grze możemy pomóc jego rodzinie.

(PS2) Monster Jam: Maximum Destruction

Odblokowanie Grave Digger 1983
Aby odblokować Grave Diggera w wersji z roku 1983, musisz wygrać jeden sezon w Cash Grab Mode.

Odblokowanie rocznicowego Grave Diggera
Aby odblokować Grave Diggera w wersji z okazji dwudziestolecia, musisz wygrać drugi sezon w Cash Grab Mode.

Odblokowanie The Incredible Hulk
Aby odblokować The Incredible Hulka, musisz wygrać trzeci sezon w Cash Grab Mode.

Odblokowanie wozu w wersji Championship
Aby odblokować mistrzowską wersję wozu, którym jeździsz, musisz wygrać nim sezon.

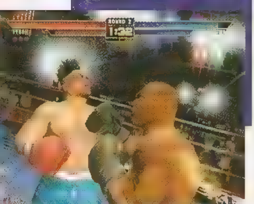


Znudził ci się zwykły Grave Digger? W grze są jeszcze dwie wersje specjalne.

(PS2) Mike Tyson Heavyweight Boxing

Odblokowanie postaci
Musisz zdobyć pasy brązowy, srebrny i złoty, a będziesz miał dostęp do wszystkich postaci w grze.

Odblokowanie Mike Tyson Challenge
Musisz pokonać Tysona i zdobyć złoty pas.



Kto pasów nie zdobywa, ten postaci nie odkrywa. ;-)

(PS2) Stuntman

Odblokowanie wszystkich wozów
Na ekranie New Game jako imię kierowcy wpisz: ChUmP.

Odblokowanie wszystkich zabawek
Na ekranie New Game jako imię kierowcy wpisz: MeFf.

Unlock All Trailers
Na ekranie New Game jako imię kierowcy wpisz: FellA.

Odblokowanie wszystkiego
Na ekranie New Game jako imię kierowcy wpisz: MUssON.



Wygląda efektownie, ale dopiero z dodatkowymi zabawkami możemy pokazać, na co nas stać!

(PC) Grand Theft Auto III

Tipsy do wpisania w trakcie gry (pełna lista w poprzednim numerze):
cornerslikemad - wóz lepiej trzyma się drogi
gesundheit - odnawia życie do 100%
giveusatank - pojawia się czołg (Rhino)
gunsgunsguns - dostajesz wszystkie bronie
ifiwerearichman - dostajesz trochę gotówki
morepoliceplease - zwiększa twój poziom Wanted
nopoliceplease - zmniejsza twój poziom Wanted
weaponsforall - przechodnie zaczynają ze sobą walczyć

(PS2) The Simpson's: Road Rage

Dodatkowy czas
Dostaniesz +2 sekundy za każde trafienie w budkę telefoniczną, na której widnieje fotografia Mr. Burnsa. W trybie road rage dostajesz +2 sekundy czasu za przejechanie przez przystanek autobusowy.

Pominięcie misji
Wystarczy, że pięć razy nie przejdziesz danej misji, a będziesz mógł ją pominąć. Uwaga! Nie działa w ostatniej misji.

Dodatkowa kasa
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: S, S, O, O.

Więcej trybów kamery
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: T, T, T, T.

Noc
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: X, X, X, X.

Płaskie postacie
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: O, O, O, O.

Pokazywanie linii kolizji
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: T, T, X, X.

Wyłączenie mapy
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: S, T, T, O.

Jazda samochodem red soapbox
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: T, T, S, M, O.

Jazda samochodem Mr. Burnsa
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: T, T, S, S.

Jazda nuklearnym autobusem
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: T, T, S, X.

Zatrzymanie czasu
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: O, T, S, X. W czasie gry klawiszem [T] uruchamiasz, zatrzymujesz i resetujesz czas.

Slow motion
Przejdź do menu opcji, wciśnij i przytrzymaj klawisze [R1] i [L1], a następnie wprowadź kombinację: X, O, T, S.

Asterix & Obelix: Misja Kleopatry





W polskich kinach od 19 lipca można obejrzeć najnowsze dziecko francuskiej kinematografii - "Asterix & Obelix: Misja Kleopatry". Bohaterzy komiksów Rene Gościnnego i Alberta Uderzo znani są - przynajmniej - w ponad 30 krajach (przygody ich bohaterów przetłumaczono na 31 języków), a zeszyty z perypetiami sławnych Galów rozeszły się w łącznym nakładzie 300 mln egzemplarzy.

"Misja Kleopatry" wyraźnie różni się od pierwszej części przygód walecznych Galów. Film przesycony jest humorem i gagami, co sprawia, że widowisko jest atrakcyjne nie tylko dla dzieci, ale i dla starszych odbiorców. Reżyser filmu, Alain Chabat, jest "dyżurnym satyrykiem kraju" nad Loarą (m.in. satyryczne programy w Canal+) i być może dzięki temu "Misja Kleopatry" to lekki, szalenie wesoły oraz zabawny film, za który jego twórcom należy się wieniec laurowy i przejście pod Łukiem Triumfalnym.

104 minuty kawałów i gier słownych, następujących po sobie z zawrotnym tempie, gwarantuje, że widz nie przestanie się śmiać choćby na minutę. Uważni odbiorcy uchwycą wiele scen, które są pastiszami słynnych scen filmowych. Piraci przybierają pozy Leonarda Di Caprio z Titanica. Paskudny Kajus Ceplus, szalony dowódca Rzymian, to wcielenie Dartha Vadera. Zwolennicy filmów kung-fu też znajdą tu odpowiednie odniesienia, np. gdy architekt Numernabis walczy niczym Neo z "Matrixa", a sekunduje mu dzielnie Marnypopis, którego postać z kolei jest aluzją do "Przyczajonego Tygrysa, Ukrytego Smoka". Takich smaczków są zresztą setki i są one jedną z głównych atrakcji widowiska. Ale nie jedyną...

Produkcja "Misji Kleopatry" pochłonęła 50 mln dolarów i jak dotychczas to najdroższa produkcja francuskiego kina. W kraju tym film odniósł niesamowity sukces, przyciągając przed duży ekran 13 mln widzów. Zainteresowali się nim również amerykańscy dystrybutorzy - "Obelix i Asterix" trafi do tamtejszych kin. Jeśli bawiliście się świetnie, czytając komiksy Gościnnego i Uderzo - ponownie poczujecie tamten klimat. Reżyser w sposób mistrzowski przełożył historię komiksową na język ekranu - i chwała mu za to. Ave Cezar!*

Co, gdzie, za ile?

Podczas realizacji filmu zużyto 144 583 metrów taśmy filmowej
28 tygodni przygotowań
126 dni zdjęciowych - zgodnie z planem
8 miesięcy postprodukcji
20 dni wykorzystano na nagranie dialogów
30 dni pracy nad efektami specjalnymi
40 tygodni montażu dźwięku
Wystąpiło 2000 tys. statystów
Na planie pracowało 95 garderobianych

SPI International Polska Sp. z o.o.
www.spi.pl
www.asterix-i-obelix.spi.pl

* reżyser filmu, Alain Chabat, gra również jedną z głównych ról. Przejął na siebie obowiązki Cesarza Imperium Rzymskiego.

100 Naboi



Wydawnictwo Mandragora daje polskiemu czytelnikowi szansę, by ten zanurzył się w niezwykłym świecie Vertigo - serii komiksów, którym daleko do trywialnych opowiastek o bohaterach w trykotach. Brian Azzarello stawia przed bohaterami nie lada problem - Agent Graves wręcza im informację o ludziach, którzy zniszczyli ich życie, oraz... srebrny pistolet naładowany nabojami - tych nie sposób wykryć. Czy w obliczu nadanej im nietykalności zdecydują się dokonać zemsty? Eduardo Risso wykonuje świetną robotę, ilustrując wszystkie trzy zawarte w pierwszym tomie opowieści.

twórcy: Azzarello/Risso/Goleash
wydawca: Mandragora
objętość: 128 strony
cena: 29,90 zł

Sin City: Girlsy, gorzała i giwery



Miller po raz kolejny pokazuje klasę (choć "Mroczny Rycerz kontratakuje" nieco zachwiał moją wiarę), tym razem w tomiku niepowiązanych ze sobą opowieści (choć łączy je oczywiście tytułowe Miasto Grzechu). Krótkie, nierzadko brutalne historyjki często zaskakują trafną pointą. Na uwagę zasługuje także pomysłowa kolorystyka (oprócz kolorów czarnego i białego, Miller w każdej historii wykorzystuje jeszcze jeden, charakterystyczny dla danego rozdziału). Dla fanów Marva dobra wiadomość - i tu spotkacie tego sympatycznego (anty)bohatera.

twórcy: Miller/Miller
wydawca: Świat Komiksu
objętość: 128 strony
cena: 19 zł

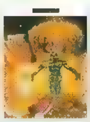
Universe #1 - 3.5/5



Universe to ambitny projekt Paula Jenkinsa (znanego z wydanego niedawno komiksu Overkill) - historia, która ma zjednoczyć bohaterów wydawnictwa Top Cow (w tym Witchblade i Darkness). Postacią główną jest tu były ksiądz, który wszedł w posiadanie prastarego artefaktu - Zachwytu. Rysownik, Clayton Crain, okazał się świetnym rzemieślnikiem, ale niewiele ponad to - obrazy przedstawiające zmagania "bohatera" z siłami piekieł są dynamiczne i efektowne, brakuje im jednak oryginalności, własnego stylu i zbyt blisko im do McFarlane'a. Mimo to Jenkins jako scenarzysta jak zwykle daje radę i ratuje pierwszy odcinek.

twórcy: Jenkins/Crain/Firchow
wydawca: Mandragora
objętość: 96 strony
cena: 24,90 zł

Sędzia Dredd: Fetysz



Komiks bardzo brytyjski autorstwa dwóch młodych Anglików. Rysunki niejakiego Siku przypominają te z "Sądu nad Gotham", mają jednak pewien brytyjski smaczek, jaki odróżnia je od wizji Bisleya. Scenariusz Smitha (klątwa ciążąca nad afrykańskim artefaktem) jest całkiem zabawny, a przy tym krwawy, choć jednocześnie mądry i niebanalny. Na uwagę zasługuje także luksusowe wydanie w grubej lakierowanej okładce. W skrócie - dobra, ciekawa, bardzo brytyjska pozycja.

twórcy: Smith/Siku
wydawca: Świat Komiksu
objętość: 80 strony
cena: 29,90 zł

Poza tym na rynku ukazały się:

Dylan Doga: Cagliostroi - absolutnie genialny, najlepszy dotąd tom serii

Ultimate Spider-Man #3 - bystro napisany, porywający komiks Bendisa

Blade 2 - nieskładny i wyraźnie przygotowany w pośpiechu

Thorgal: Łucznicy - czyli kolejne wznowienie klasycznych odcinków Thorgala

Mały Sprytek: To dla twojego dobra - doskonały humor, dziecinne rysunki, dorosła treść

Cygan: Oczy czarne - jak zwykle waleczny i odważny Cygan w nowej porcji szybkiej akcji oraz dobrych dialogów

Zapomnij o Game Over...
na cały rok!!!



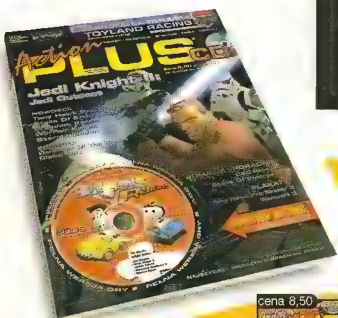
W cenie rocznej prenumeraty wykupionej do **15 sierpnia 2002 roku** gra **Asy Przestworzy!**

Zamawiając roczną prenumeratę Action Plusa zapłacisz **tylko 72 zł!**

To oznacza, że **zaoszczędzisz 30 zł** i będziesz miał pewność, że nasz magazyn dotrze do Ciebie **szybciej**, niż pojawi się w kioskach - nieważne, gdzie mieszkasz!!!



Wystarczy tylko, że wypełnisz kupon i gotowe.



DOSTĘPNE ARCHIWALIA

05/2002 maj 8,50 zł

Pełna wersja: Toyland Racing
Gra+: Jedi Knight II: Jedi Outcast, Tony Hawk Pro Skater 3, Warior Kings, Global Operations, Starmageddon, Freedom Force, Defender Of The Crown.



10/2001 październik

Pełna wersja: Virtua Fighter 2
Gra +: Red Faction, Project Eden, NHL 2002, Alien Nations 2
Solucje i poradniki: Startopia, Max Payne
Heroes of Might & Magic 4, Max Payne



11/2001 listopad

Pełna wersja: Tipsomaniak - tipsy i solucje do 1000 gier
Gra +: Throne Of Darkness, Commandos 2, Monopoly Tycoon, Wiggles
Solucje i poradniki: Red Faction, Mech Commander 2, Alien Nations 2



12/2001 grudzień

Pełna wersja: Ford Racing - oszałamiające wyścigi
Gra+: Aliens vs. Predator 2, Empire Earth, Civilization 3, Stronghold, Europa Universalis 2, Pool Of Radiance 2
Solucje i poradniki: Grand Theft Auto 3, Throne Of Darkness



01/2002 styczeń

Pełna wersja: Enemy Engaged: Apache vs. Havoc
Gra+: Return To Castle Wolfenstein, Serious Sam 2, Soul Reaver 2, Harry Potter, Battle Realms, NY Race, Silent Hunter 2
Solucje i poradniki: Commandos 2, Stronghold



02/2002 luty

Pełna wersja: Seven Kingdoms
Gra+: Medal Of Honor, S.W.I.N.E., Wizardry 8, Il-2 Sturmovik, Rayman
Solucje i poradniki: Return To Castle Wolfenstein, Civilization 3



03/2002 marzec

Pełna wersja: Power Plus
Gra+: Black&White: Creature Isle, Potwory i Spółka, Salt Lake 2002, Gothic, Guilty Gear X, Kohan



04/2002 kwiecień

Pełna wersja: Comache Hokum
Gra+: Heroes Of Might & Magic IV, Star Wars Starfighter, Warlords Battlecry II, C&C: Renegade, Worms Blast.

Koszty wysyłki numerów archiwalnych (2,60 zł) ponosi kupujący.

Uwaga!

Jak zamówić prenumeratę?

1. Wypełniając zamieszczony dowód wpłaty i dokonując płatności na poczcie lub w banku.
2. Przelewem BRE Bank SA o/Regionalny,
Nr rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52.
3. Telefonicznie (0 prefiks 22) 511 76 55, 511 76 56 (jeśli masz kartę kredytową visa classic, eurocard/mastercard, JCB, PolCard - podaj: imię, nazwisko, adres wraz z kodem pocztowym, numer telefonu, numer karty, datę jej ważności i kwotę wpłaty).
4. Pocztą elektroniczną prenumerata@mediastyl.pl.
5. Faksem (0 prefiks 22) 511 76 60.

Warunki prenumeraty

- W przypadku zamówienia prenumeraty pocztą elektroniczną, faksem lub telefonicznie kwotę za zamówioną prenumeratę należy wpłacić w dniu złożenia zamówienia najpóźniej w dniu następnym na konto BRE Bank SA o/Regionalny
Nr Rach. 11401010-00-371299-PLNCURR11-52
- Wysyłkę prenumeraty rozpoczynamy po wykazaniu zapłaty na naszym koncie.
- Upominki wysyłamy w przeciągu miesiąca od otrzymania zapłaty za prenumeratę.
- Na zamówieniu wpisz wyraźnie swoje: imię, nazwisko i adres w odpowiednich polach w lewej i prawej części formularza.
- Złóż podpis pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych.
- Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za opóźnienia spowodowane błędnym lub niewyraźnym wypełnieniem przekazu.

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca .... Październik .... /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp. k. ul. Motorowa 1, 04 035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla odbiorcy

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

WP

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy

Media Styl Sp z o.o., Sp k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

nr rachunku odbiorcy
11401010-00-371299-PLNCURR11-52

kwota:

imię, nazwisko i adres wpłacającego:

Tel. .... e-mail ....

od miesiąca .... Październik .... /2002

- ☐ 3 numery .... 22,50 zł
- ☐ 6 numerów .... 42,00 zł
- ☐ 12 numerów .... 72,00 zł
- ☐ numery archiwalne ....

☐ proszę o wystawienie faktury VAT

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo Bauer i Media Styl Sp. z o.o., sp. k. ul. Motorowa 1, 04 035 Warszawa moich danych osobowych które przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich sprawdzenia i poprawienia.

Czytelny podpis ....

stempel dzienny

opłata

Dowód/pokwitowanie dla wpłacającego

Polecenie przelewu / wpłata gotówkowa

nazwa odbiorcy: Media Styl Spzoo Spk 04-035

nazwa odbiorcy cd.: WARSZAWA ul Motorowa 1

nr rachunku odbiorcy: 11401010-00-371299-PLNCURR11-52

WP

waluta: PLN

kwota:

nr rachunku zleceniodawcy (przelew) / kwota słownie (wpłata)

nazwa zleceniodawcy

nazwa zleceniodawcy cd.

tytułem: PRENUMERATA ACTION PLUS

tytułem cd.

06

Opłata:

pieczęć, data i podpis(y) zleceniodawcy

odcinek dla banku odbiorcy



Earth 2140 SE

Legendarna polska gra strategiczna – na dodatek w wersji specjalnej!!!

Polska "myśl programistyczna" nie ma na koncie zbyt wielu sukcesów. Mimo to naszym rodzimym informatykom udało się przygotować kilka naprawdę udanych gier. Jedną z nich jest bez wątpienia Earth 2140 - RTS chwalony zarówno w naszym kraju, jak i za granicą. Na płycie dołączonej do aktualnego numeru Action Plusa znajdziecie tę właśnie grę, wzbogaconą o dwa dodatkowe zestawy misji.

Instalacja i uruchamianie gry

Włóż płytę z grą Earth 2140 SE do czytnika CD. Jeśli program instalacyjny nie uruchomi się automatycznie, na Pulpicie znajdź i otwórz ikonę Mój komputer, odszukaj ikonę przyporządkowaną napędowi CD-ROM - zazwyczaj jest oznaczony jako (D:) – i kliknij dwukrotnie. Wybierz ikonkę Setup.exe.

Na początku program instalacyjny poprosi o wybór karty dźwiękowej. Jeśli chcesz, możesz wybrać ją samodzielnie, ale najlepiej, gdy klikniesz przycisk Autodekcja. Po skonfigurowania karty dźwiękowej (manualnie lub automatycznie) wciśnij przycisk Dalej. Następnie komputer zapyta, czy chcesz, by akcja gry przedstawiana była w kolorze, czy w trybie mono – opcję koloru oczywiście ustawiono domyślnie. Po dokonaniu wyboru kliknij przycisk Dalej. Kolejnym krokiem jest ustalenie parametrów instalacji. **UWAGA!!!** - aby gra zainstalowała się, musisz wybrać opcję Odtwarzanie muzyki z płyty CD, w innym przypadku otrzymasz komunikat o błędzie. Zaznacz przycisk Dalej i poczekaj, aż skopiują się wszystkie wymagane pliki. Po zakończeniu procesu instalacyjnego, by uruchomić grę, z menu Start wybierz polecenie Programy=>EARTH 2140 i w zależności od preferowanej przez ciebie rozdzielczości albo Earth 640 x 480 albo Earth 800 x 600.

Menu główne

Po uruchomieniu gry znajdziesz się w głównym menu. By przeglądać dostępne opcje, ruszaj myszką w lewo i w prawo, wybierając interesującą cię opcję kliknij ją myszką. Jeśli chcesz zacząć główny tryb gry, musisz kliknąć symbol jednej ze stron konfliktu (ED i MSC). By wybrać misje z pakietu misji dodatkowych, kliknij nazwę dodatku, a następnie wybierz stronę konfliktu. Z poziomu menu głównego możesz także wybrać i skonfigurować grę – na wielu graczy, przejrzeć dane techniczne budynków i jednostek występujących tu oraz uzyskać dostęp do pozostałych opcji programu.

Rozgrywka

Swoim jednostkom rozkazy wydajesz przy użyciu myszy. Do wydawania poleceń służy lewy przycisk myszy, którym zaznaczasz jednostki (kilkając pojedyncze lub przeciągając kursorem nad grupą jednostek), wskazujesz miejsce, gdzie mają się przenieść (klikając powierzchnię planety), oraz wyznaczasz cel ataku (kilkając obiekt lub jednostkę wroga). Lewy przycisk myszy służy także do wyboru opcji pojawiających się w panelu sterowania po lewej stronie ekranu. Z kolei prawy przycisk służy do odznaczania zaznaczonych jednostek (kilkając powierzchnię planety) lub do wyboru opcji budynków (kilkając budynki).

Uwagi dodatkowe

1. W przypadku problemów z konfiguracją karty dźwiękowej w setupie gry wybierz opcję Bez dźwięku. Po zainstalowaniu gry z menu Start wejdź w polecenie Programy=>EARTH 2140 i Setup, po czym po prostu włącz dźwięk.
2. W razie innych problemów spróbuj skorzystać z patcha zamieszczonego na płycie CD w katalogu patche. Znajdziesz tam również instrukcję, jak go zainstalować.



Przełącznik mapy – wybierasz, czy mapa ma, czy nie ma pokazywać ukształtowanie terenu.

Panel sterowania. Możesz przełączać się między czterema trybami:

Kontrola budynków: tutaj masz dostęp do wybudowanych budynków; możesz włączyć lub odłączyć je od sieci energetycznej bazy (pozwala zaoszczędzić energię) lub przejść do okienka opcji budynków.

Kontrola oddziałów: tutaj masz dostęp do jednostek; możesz wydawać dokładniejsze rozkazy, ustawić tryb walki i obrony.

Kontrola strategii: tutaj masz możliwość przydzielenia jednostek trzem komputerowym generałom; by to zrobić, zaznaczasz jednostki, klikasz obok napisu generał i wybierasz rodzaj strategii, jaką ten ma realizować – defensywną (jednostki stoją w miejscu i atakują zbliżające się siły wroga) oraz ofensywną (jednostki ruszają na poszukiwania przeciwnika).

Ustawienia gry: tutaj masz dostęp do opcji gry, możesz np. zmniejszyć lub zwiększyć tempo, w jakim toczy się akcja, lub przypomnieć sobie cele misji.

Pole gry – tutaj rozgrywa się akcja gry. Jednostkami i budynkami sterujesz przy użyciu przycisków myszki – lewego (zaznaczenie, wskazanie celu marszu lub ataku) i prawym (anulowanie poleceń, ukazywanie okienka opcji budynków).

Panel informacyjny – pokazuje nazwę aktualnie wybranej jednostki.

GAME OVER!!!



TOP TEN PLUS

1. Jedi Knight 2: Jedi Outcast
2. Elder Scrolls 3: Morrowind
3. Grand Theft Auto 3
4. Grand Prix 4
5. Soldier of Fortune 2: Double Helix
6. Medal of Honor: Allied Assault
7. Dungeon Siege
8. The Sims: On Holiday
9. Heroes of Might and Magic 4
10. Spider-Man: The Movie



Trzy najlepsze pozycje na liście.

Siostra Plus radzi

Przed kompem staram się siedzieć tylko po 5-6 godzin dziennie, ale już po kilkunastu minutach plery bolą, jakby mi ktoś przygrzał wielgaśnym młotem. W kręgosłupie łupie mnie jeszcze, gdy kładę się spać - dopiero rano czuję niejaką ulgę, ale potem wszystko się zaczyna od nowa (...).

Valpureus

Problem, który opisałeś, jest skutkiem niewłaściwej postawy lub też nieergonomicznego miejsca pracy czy zabawy (mogą to być źle dobrane krzesło, za niskie biurko, za miękki dywan itd.). Niewłaściwą postawą jest przede wszystkim garbienie się. Kiedy kręgosłup wyginamy w nienaturalny sposób, na kość krzyżową oraz kręgi napiera dodatkowa siła, mocą zbliżona do wspomnianej przez ciebie siły uderzenia młotem. Zgarbione plecy powodują również płytszy oddech. Dodatkowo twój żołądek jest ściśnięty i zablokowany - i zaburzeniom ulegają funkcje trawienia. Podsumujmy. Skrzywienie i chroniczne bóle kręgosłupa, niedotleniony mózg, rozstrojony układ trawienny. To wszystko i wiele więcej czeka cię, jeśli nie wyprostujesz pleców. Będziesz wyglądał jak Jabba z "Gwiezdnych Wojen", o ile już tak nie wyglądasz - i skończysz w ziemi, zanim na dobre dorośniesz. Sam widzisz, że lepiej dbać o właściwą pozycję ciała. Zapytaj dziadka, też ci powie.

Sezamie, zamknij się!

Oto kolejna sztuczka, dzięki której zrobisz znajomemu niesmacznego psikusa. W przypadku zaklęcia "Sezamie, zamknij się!" komputer będzie samodzielnie i w niekontrolowany sposób kończył pracę oraz szedł spać. Oszczędność prądu to tylko jedna z korzyści, jakie przyniesie taka modyfikacja PC. :) Pamiętaj jednak, aby potem usunąć pułapkę, ponieważ kolega gotów rozbebeszyć komputer w poszukiwaniu usterki. Otwieramy folder w komputerze niczego niepodejrzewającego znajomego (najlepiej taki, do którego na pewno nie zagląda). Tam klikamy myszą (prawy przycisk) i wybieramy z menu Nowy=>skrót. Dokonujemy poniższego wpisu: C:\Windows\Rundll32.exe shell32.dll,SHExitWindowsEx 1. Jako nazwę najlepiej wpisać 'close'. Teraz należy uruchomić Rejestr systemu. W tym celu klikamy Start=>Uruchom i po wpisaniu 'regedit' klikamy OK. Przechodzimy kolejno do HKEY_LOCAL_MACHINE=>SOFTWARE=>Microsoft=>Windows=>CurrentVersion=>Run. Teraz klikamy prawym przyciskiem myszki i tworzymy nową wartość (klikamy po prawej stronie okna) ciągu o nazwie 'close'. Klikamy ją dwukrotnie i jako wartość wpisujemy dokładną ścieżkę pliku (aby ją sprawdzić, klikamy prawym PM skrót, wybieramy zakładkę Ogólne, kopiujemy tekst znajdujący się po prawej stronie wyrazu Lokalizacja:, wklejamy to do regedit i dopisujemy 'close.ink').

Po zresetowaniu komputera wszystko będzie już działało, hm... a raczej nie będzie działało. :)

Jak usunąć "Sezamie, zamknij się!"

Resetujemy i uruchamiamy komputer. Zanim zostanie załadowany system, wciskamy F8. Z listy, jaka się wyświetli, wybieramy Tryb awaryjny. Wciskamy Start=>Uruchom i po wpisaniu 'msconfig' klikamy OK. Następnie należy przejść do zakładki Uruchamianie. Odnajdujemy pozycję 'close' i usuwamy zaznaczenie. Restartujemy komputer. Wszystko gra.

Porada techniczna: jeśli trzymałeś znajomego w niepewności dłużej niż godzinę, lepiej nie zwierzaj mu się, że to ty jesteś pomysłodawcą. Może nie zrozumieć i złapie za siekierę. To wszystko przez te gry, w których propaguje się przemoc, oraz brutalizację życia w ogóle.

... sprawdź to!

Bit Bomba

Imię i nazwisko:
Cammy White
Kraj:
Anglia
Urodzona:
6 Stycznia 1974
Styl walki:
camando, ninjitsu, szkolenie British Special Forces





Gdzie ją spotkasz: występuje w jednej z najstarszych serii gier, w przesławnym i znanym chyba wszystkim graczom Street Fighterze (m.in. SF2, SSF2 Turbo, X-Men vs. SF, SFAlpha2Gold, SFAlpha3, Marvel vs. Capcom 2). Cameron to blond włosa piękność o czarującym uśmiechu i lazurowych wielkich oczach. Ma również inne zalety, które zawsze podkreśla zielonym obcisłym strojem. Co się pod nim kryje, wielu chciałoby wiedzieć, ale jest to niebezpieczna zabawa. Cameron jest bowiem wyszkolonym w technikach zabijania żołnierzem i zabójcą ninja; swoją waleczność wielokrotnie udowadniała na turniejach Street Fighter. Randka z Cameron byłaby równoznaczna z pobytem w obozie przetrwania. Jedna z jej ulubionych technik polega na śmiertelnym uścisku udami. Jak do tej pory nikt tego nie przeżył - i nie można powiedzieć, czy w tym uścisku tkwi jakaś przyjemność.



Następny numer w sprzedaży od 9 sierpnia

Znajdziecie w nim megaporadniki do przebojów, takich jak:

Warcraft III, Warrior Kings, GTA3 (PC), Medal Of Honor: Frontline, Capitalism II, Blood Omen II, Die Hard: Nakatomi Plaza.

Oraz, jeśli spełnią się wszystkie znaki na niebie i na ziemi, recenzje tak gorących gier jak:

Prisoner Of War, Neverwinter Nights, Icewind Dale 2, Zanzarah, Britney's Dance Beat, Pikmin i wielu, wielu innych.





NINTENDO
GAMECUBE
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp. z o.o.
ul. Partynicka 29
53-031 Wrocław
tel. 071/339 78 02
Życie to gra.
Life's a game
www.nintendogamecube-europe.com